The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

'96 9

Z

챔프 탐험대
세가PC 한국시장 잠식 예고

CMDR: ZOD

● 파워 A to Z
넷 맥
애프터 라이프
워 크래프트Ⅱ 미션
타임 걸
디스 민즈 워
다크 시드Ⅱ

夜야
話화
30년대 서울종로의 밤거리
58인의 주먹 그리고 음모
이제 당신이 믿을건
선배
지금부터 이지역은 제가 접수하겠습니다.
......
김두한
제조원
☏ 248-4713
SiliconGraphics
그래픽 제작환경
H/W : INDIGO HIGH IMPACT2
INDY STUDIO
S/W : POWER ANIMATOR
3D PAINTER
COMPOSER

발매 결정!!
8월 18일.
내 주먹에 먼저 물어봐라 ...... 시라소니
. 누구도 결과를 예측할수 없는 멀티시나리오.
. 워크스테이션의 화려한 그래픽 .
. 대전게임을 능가하는 16000프레임의 애니메이션.
. 다양한 전략요소의 조화.
◈이제당신을 전략게임의 치밀함과 액션게임의
호쾌함에 초대합니다.
권장사양
1. 장 르 : 전략 액션
2. 기 종 : 486DX 이상
3. 메모리 : RAM 8M 이상
4. 사운드 : MIDI, ADLIB, SOUNDBLASTER
5. 그래픽 : 640모드
6. CD-ROM : 2배속 이상
멀티시티
발 매 원
☎ 510-7540

아홉명의 영웅이 새로운 신화를 만든다.
권장사양
1. 장 르 : 전략 RPG
2. 기 종 : 486DX 이상
3. 메모리 : RAM 8M 이상
4. MIDI, ADLIB,
SOUNDBLASTER
5. 그래픽 : 640모드
6. CD-ROM : 2배속 이상
제 조 원
☏ 248-4713

天上小魔
천상소마
英雄傳
영웅전
감히 당신이 가지고 있는 한국 게임의 고정관념에 도전합니다.
이 한편으로 ......
특징
. 640모드의 부드러운 애니메이션과
화려한 마법.
. 쿼터뷰방식의 화면구성.
. 멀티시나리오.
. 완벽한 전략 A.I. 구축.
멀티시티
발 매 원
510-7540

POWER NEWS

『유로 96』 모뎀플레이 경진대회

LG미디어는 7월초에 출시한 축구게임 『유로 96』의 모뎀 플레이 경진대회를 개최한다. 유로 96은 그렘린 사의 액츄어 스포츠(ACTUA SPORTS)시리즈로 리얼한 3차원 시스템 채용으로 다양하게 시점 변환이 가능하며 버튼 2개만으로 연출하는 속임수 패스부터 오버헤드킥까지 10여개가 넘는 전략적 플레이를 할 수 있는 등 기존의 스포츠 게임과는 차원을 달리하는 축구게임이다.

특히 유로 96은 온라인게임(ON LINE GAME)에서 20명의 게이머가 동시에 자신의 포지션을 설정하고 2개의 팀으로 경기를 가질 수 있고 전략적인 포메이션 설정과 게이머가 원하는 선수의 설정 등이 가능하다.

이번에 개최되는 『유로 96 모플 경진대회』는 8월 15일부터 2주간 개최되며 7월 22일부터 8월 13일까지 하이텔 LG미디어 포럼 LGM에 접수 신청을 하면 되고 우승자에게는 컬러프린터, 17인치 모니터, LG미디어 타이틀 10개를 제공하는 등 50등까지 다양한 선물이 준비되어 있다.

한편 LG미디어는 이번 경진대회 뿐 아니라 앞으로 더 많은 경품을 걸고 유로 96모플 경진대회를 지속적으로 실시할 계획이다.

1. 참가방법: 하이텔 GO LGM한 후 13번 게시판 내 유로 96 경진대회 란에 참가 신청
2. 대 상 : 유로 96 정품 사용자(모뎀 필수)
3. 접수기간: 7월 22일~8월 13일
4. 경품:
   - 1등: 17인치 모니터, 컬러프린터, LGM타이틀 10개 선택권
   - 2등: 컬러프린터, LGM 타이틀 5개 선택권
   - 3등: MTB자전거, LGM 타이틀 3개 선택권
   - 4등 ~ 10등: LGM 타이틀 1개 선택권
   - 11등 ~ 50등: LGM 전화카드 1개

문의처:LG미디어(0234806789)

시앤아트 국산 소프트개발 주력

『티피의 모험』, 『메카닉 워』 등 주로 액션 게임을 개발해왔던 『시앤아트』가 지난 7월 20일 사무실을 확장 이전하고 오픈식을 가졌다. 코가 회원사 대표들과 업계관계자들이 모인 이 자리에서는 앞으로 코가의 위상정립과 시앤아트와의 상호협력과 발전 방향 등을 모색하기로 했다. 한편 시앤아트는 이번 사무실 확장 이전을 계기로 지금 제작 중인 『3걸』과 『멘탈 드레인』 제작에 주력한다고 밝혔다.

문의처: 시앤아트(028723820)

폴리그램, 게임 사업에 출사표

폴리그램이 『에일리언 오딧세이(alien odyssey)』를 출시하면서 게임 사업에 새롭게 뛰어들었다. 특히 이번 타이틀의 출시가 끝나는 대로 후속 타이틀부터는 한글화하여 출시할 예정인데 『화이터 듀얼(Fighter Duel)』, 『기어 헤드(Gear Head)』 등이다. 이들 타이틀은 모두 캐나다의 필립스 로컬라이징 전문 회사에서 모두 한글화할 예정이다. 폴리그램은 올해 약 6종의 타이틀을 출시할 예정이며 앞으로도 워너 퍼블리시에서 제작하는 6종의 타이틀도 완성되는대로 추가로 국내에 동시 출시할 예정이라고 밝혔다.

PolyGram

문의처:폴리그램(024684161)

삼성 영상사업단, 한글화 게임 대거 출시

삼성 영상사업단은 4종의 한글화 소프트를 출시할 예정이다. 타이틀들은 『타임 걸』, 『포트 보야드』, 『프라이빗 아이』, 『타임 걸』이다.

『타임 걸(TimeGirl)』은 일본의 타이토에서 제작한 액션 게임으로 한국의 듀얼 코퍼레이션에서 컨버전하며 7월에 출시한다. 미국 바이런 스튜디오의 『프라이빗 아이(Private Eye)』또한 어드벤처 게임으로 『데스 마스크』와 마찬가지로 모든 텍스트와 음성을 한글화한다. 특히 이 게임에서는 새로운 영상 압축 기술을 선보일 예정으로 국내외에서 동시 출시된다. 한편 프랑스 제작사인 마이크로이드의 『포트 보야드(Port Voyard)』와 『비밀 작전(Secret Mission)』의 한글화도 추진 중에 있다. 포트 보야드는 감옥을 탈출하는 어드벤처 게임으로 멀티 플레이가 가능하며 비밀작전은 복합 장르 게임으로 시뮬레이션적인 요소가 강한 3D게임이다.

대형 유통사들의 국내 게임

국내에서 PC게임을 유통하는 대기업들이 국내 PC 게임 개발사와 잦은 접촉을 시도하고 있는 것으로 밝혀졌다. 이는 다름 아닌 대기업들이 국내 개발 게임들을 유통하고 수출하는 쪽으로 방향 전환을 시도하는 것으로 판단된다. 또한 대기업뿐만 아니라 외국의 유통사들도 조용히 접촉 중이라고 한다. 한편 국내의 게임 개발사들은 알려지지 않은 팀들까지 합쳐 총 30여개 이상인 것으로 알려져 있는데 이중 코가(KOGA :Korea PC Game Development Association)회원사에 가입된 제작사는 26개 회사이다.

현재 게임을 유통하는 대기업들의 서드 파티를 보면 『SKC』가 『남일소프트』를 『네스코』가 『도트 & 비트』 등과 관계를 맺고 있다. 이들 업체 한 관계자의 말에 의하면 이런 대형 유통사들과 거래하면 좋은 점과 나쁜 점이 눈에 확 띈다고 한다. 일단 장점은 자본의 뒷받침이 확실하고 특히 게임을 제작하고 나면 유통이나 홍보면에서는 거의 신경을 쓰지 않아도 된다는 점이 유리하다고 한다. 반면 대기업들과의 거래에서의 단점은 게임이 장시간에 걸친 기획과 제작 과정에서 나오는 만큼 발매에 신중을 기해야 하는데 단시일내에 작품이 나오길 바란다는 점이다. 또 다른 점은 기획 단계에서 나오는 아이디어들이 현재 게임 시장의 추세에 맞춰 제작을 해야 하기 때문에 좋은 기획이라도 연기될 수 있다.

현재 국내에 진출한 외국의 게임 유통사는 EB Korea, BMG, POLYGRAM 등이 있다. EB Korea의 경우 국내에 80여개의 체인점을 목표로 올해에 분당, 잠실, 용산 3곳에 벌써 매장을 오픈했다. 한편 BMG는 『버뮤다 신드롬』 이후 국내 게임 제작업체와 국산 게임 발매를 추진 중에 있다. 아직 밝혀지지 않았지만 국산 게임을 발매한다면 전 세계적으로 유통망을 가지고 있기 때문에 외국에서도 발매할 것이라고 한다. 또한 폴리그램은 이번에 신규 진출했지만 음반 등의 사업을 기본으로 하고 있기 때문에 아직 초보적인 단계이지만 기본적인 유통망을 기본으로 사업을 전개할 것다고 밝혔다.

이런 확실한 게임의 대기업들이 국내 게임 개발사를 찾아서 과연 무슨 일을 하려는 것일까? 아직 구체적이지 않지만 밀려오는 외국의 게임 유통사 진출, 음비법의 발효 등으로 새로운 사업 방향을 찾으려는 대기업들 그리고 자본과 안정적인 환경에서 게임을 개발하려는 국내 게임 개발사들이 서로의 의견을 존중해가며 게임을 개발한다면 국내 게임 산업을 고부가가치 산업으로 발전시킬 수 있는 또 하나의 지름길이 될 수도 있을 것이다.

"에듀테인먼트 타이틀 사업에 전력할 터."

폴리그램 영상사업단 김동식 부장

"여건만 된다면 에듀테인먼트 타이틀에 주력하고 싶습니다."

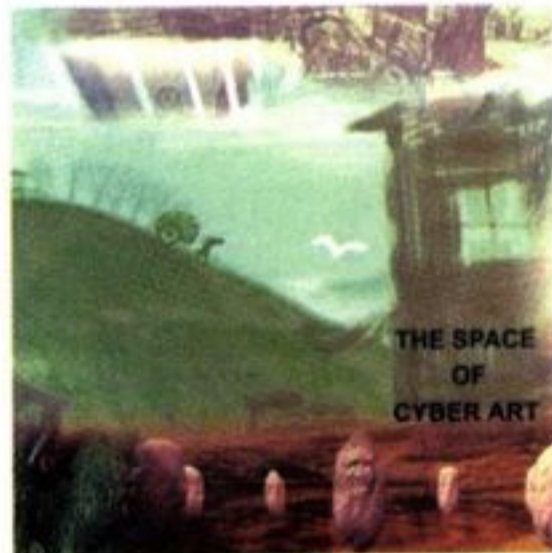
이 말은 게임 사업에 신규 진출하는 폴리그램 영상사업단의 김동식 부장이 강조한 부분이다. 폴리그램은 원래 필립스에 자회사를 두고 Cdi를 위한 소프트웨어를 제작하다가 이번에 그 제품을 Cd rom 시장에서 주력 게임과 멀티 미디어 타이틀을 가지고 뛰어들게 되었다고 밝혔다. 그는 폴리그램이 이번 아시아 시장에 최초로 진출하는 만큼 신중을 기하고 있는데 이번에 출시되는 타이틀은 한글화하여 출시한다고 밝혔다.

현재 그는 게임 시장에 진출하지만 에듀테인먼트 타이틀에 관심도 많아 현재로서는 필립스 미디어에서 출시하는 『Funny Eletronic』, 『스누피』 등도 한글화 할 것이라고 했다. 또한 아직은 밝힐 단계는 아니지만 국내에서 제작한 게임을 폴리그램 유통망을 통해 전 세계적으로 유통할 수 있길 바라며 조용히 접촉 중이라고 했다.

창조, 신 장르의 『LEGEND』 출시

올해 초 『제 3회 하이미디어 창작 대상』을 수상한 창조는 『Theatre On The Moon 'LEGEND'』를 출시했다. 전체의 내용이 애니메이션으로 전개되는 『LEGEND』는 기존의 게임과는 다른 '사이버 아트'라는 새로운 장르를 표방하고 나섰다.

일렉트릭 애니메이션 씨어터 『전설(Legend)』은 27개의 간단한 애니메이션으로 인간애와 향수 등을 주제로 조용하고 부드러운 터치로 마치 잊혀져버린 전설을 차분하게 볼 수 있게 구성되었으며 윈도 3.1과 95에서 구동이 가능하다. 매킨토시 OS 7.1이상이면 호환이 가능하며 가격은 38,500원이다.

문의처: 창조(O231418477)

남일 소프트, 캠퍼스 러브 스토리 최종 수정 중

남일 소프트가 『캠퍼스 러브 스토리』를 10월에 출시할 목적으로 최종 수정 작업 중에 있다. 그동안 그래픽 작업을 보강하는 관계로 작업이 지연되어 왔었지만 이번에 거의 작업이 끝난 상태이다. 특히 그래픽의 경우는 서울역, 인하대 등 서울의 유명 장소 등을 배경으로 한다. 남일 소프트는 현재 2팀으로 나눠어 게임을 제작중인 『캠퍼스 러브 스토리』팀 이외에 또 다른 팀에서는 아직 기획 단계이지만 윈도 95용 게임의 개발을 추진 중에 있다. 캠퍼스 러브 스토리는 동급생 스타일의 게임으로 대학 생활내의 낭만과 사랑 등을 주제로 한 게임이다.

KU2 임팩트 (KU2 Impact!)

통큰(02-318-0187)

슈팅
팬다 소프트웨어

CPU 486이상 | MEM 램 16메가이상

■가 격: 미정
■출시일: 8월 예정

깜찍한 윈도95전용 슈팅!

기존의 PC 슈팅 게임의 개념을 바꾸어 놓을 장대한 스케일의 슈팅 게임이 등장하였다. 윈도우즈 95의 개선된 게임 지원 덕분으로 오락실 게임의 분위기를 그대로 즐길 수 있는 작품이다. 그간 PC 에서의 슈팅 게임이라면 웬지 부자연스러운 스크롤과 PC의 구조적 한계에서 오는 느린 속도감, 입력 반응의 둔화 등으로 허전한 느낌만을 주었던 것에 반해 이번 KU2는 이러한 아쉬움을 일소에 제거할 수 있는 타이틀이다.

화려한 필살기와 빠른 페이스, 다양한 레벨업, 거대한 보스 캐릭터 등이 고해상도 그래픽과 오리지널 사운드 트랙등과 잘 어울어져 제대로 된 슈팅 게임의 면모를 과시할 것이다. 더구나 사용자들의 재미를 배가하기 위해 같은 게임을 두 개의 전혀 다른 분위기로 즐길 수 있도록 재미있고 유쾌한 「코믹」 모드와 약간은 진지한 「본격!」 모드를 제공하여 한 타이틀로 두 개의 게임을 즐길 수 있을 것이다. 더구나 게임의 전 자막 및 대사를 완전 한글화하여 게임의 이해를 완전히 도모하도록 하였다.

게임의 줄거리는 우주의 한 혹성에 불시착한 탐사선이 그 곳에서 이상한 생물을 발견한다. 그 생물은 무엇이든 닥치는 대로 흡수하여 분해시켜 버리는 능력을 가지고 있었다. 이 생물을 포획하는 데 성공한 탐사선은 이 생물을 지구로 수송하는 데 성공하였다. 지구에서는 이 생물을 가공하여 암호명 「KU2」라는 생물 병기를 완성하기에 이른다. 이 생물 병기가 외계인에 대항해 앞으로 지구의 운명을 구하게 된다는 기본 줄거리를 가지고 있다. 게임 중에 주인공의 좌, 우측에 붙어 적의 공격을 막아내며 특수 공격을 할 때에도 사용된다. 「듄(Dune)」의 샌드-웜을 상상하게 하는 매력적인 생물 KU2가 등장하는 특이한 소재와 흥미진진한 진행이 압권이다.

스페이스 듀드 (Space Dude)

LG소프트웨어(02-3459-5835)

아케이드
EvryWare

CPU 486이상
MEM 램 8메가이상

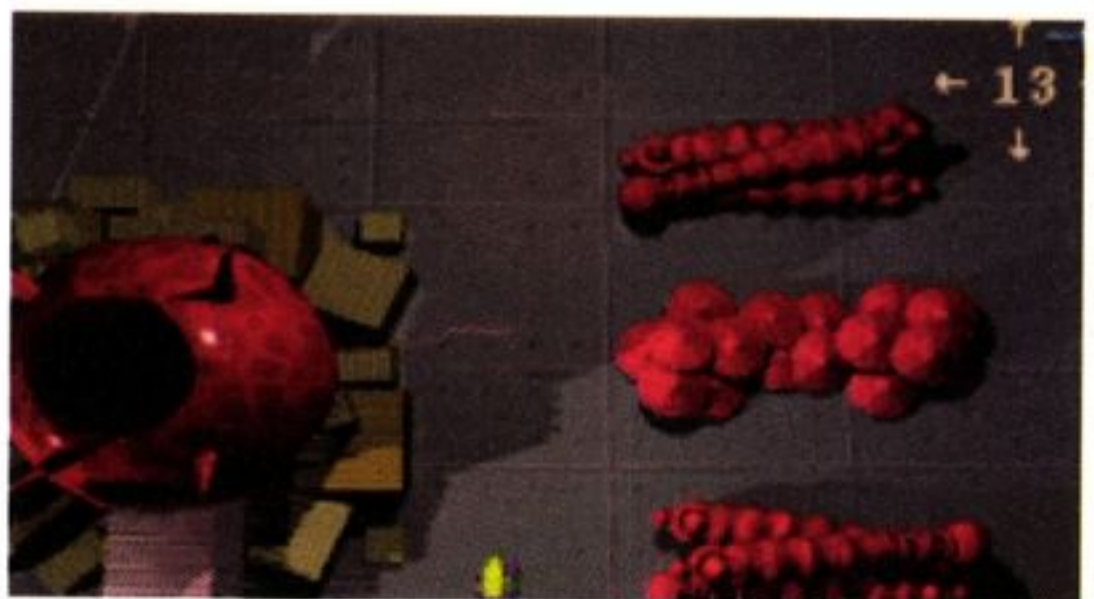
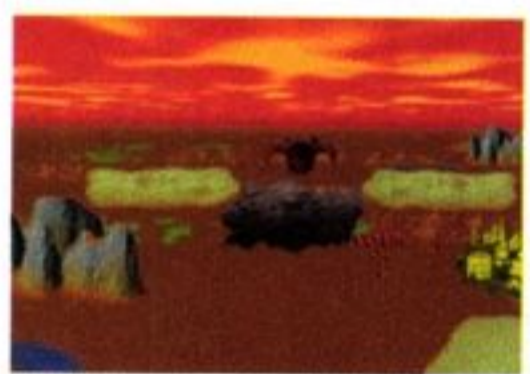
■가 격: 미정
■출시일: 8월 예정

은하의 고독한 영웅(Hero of the Galalxy) 우주악마와 싸우는 영웅의 코믹 서사시!

머나먼 은하계에서 새롭게 정복할 세계를 찾아서 돌아다니던 호전적인 우주악마 킹도프는 X 행성의 골든시티가 부유하고 평화로운 곳이라는 것을 알고는 골든시티를 정복하기로 결심하였다. 그는 거대한 거미모양을 한 우주선을 타고 X행성으로 날아와 골든 시티부근에 착륙하였다. 그리고는 무장병기인 호퍼(깡총깡총 뛰어 다니는 적의 대형 공격로봇)를 내보내어 골든시티를 공격하였다.

스페이스 듀드의 임무는 X행성의 골든시티에 착륙한 적의 우주선을 공격하고 도시에 접근하려는 호퍼를 퇴치하여 골든시티가 파괴되고 선량한 양민이 노예로 되는 것을 막아야 하는 것이다.

이 게임은 상당히 간소하게 짜여져 있어서 부담없이 즐기기에는 더없이 좋은 게임이다. 그러면서도 한번 시작을 하면 쉽게 멈출 수 없게 하는 재미요소도 많이 지니고 있다. 무엇보다도 스페이스 듀드의 재미있는 표정과 코믹 액션, 여러가지의 공격을 피해야만 하는 스릴 등이 스페이스 듀드에 몰두하게 하는 요소가 된다.

스페이스 듀드는 방어대를 설치하여 호퍼의 공격을 막아내기도 하고 직접 호퍼나 우주선까지 접근하여 공격을 하기도 한다. 때로는 호퍼를 사로잡아서 이 호퍼를 가지고 다른 호퍼를 공격하기도 한다. 스페이스 듀드가 방어대를 설치하거나 공격을 감행하고자 하면 그 목표물까지 이동하여야 하는데 그 과정에서 하늘과 땅, 바다로부터 온갖 방해와 저지를 받게 된다. 유도미사일에서 재빨리 벗어나기, 배고픈 상어로부터 헤엄쳐 달아나기, 짓눌러버리려는 바위덩어리 무리에서 기어나오기, 거대한 식인박쥐로부터 도망가기, 게걸스런 거미를 피해가기, 대형문어발로부터 빠져나가기 등의 역경을 극복해야만 목표물까지 도달할 수가 있다. 그러나 목표물에 가면 적의 공격으로 더욱 어려워진다. 이런 모든 것과의 싸움에서 이겨야만 킹도프와의 결전을 벌일 수 있게 된다.

폭소 수호지

지관(02-871-0812)

■가 격: 미정
■출시일: 8월 예정

폭소 게임으로 즐기는 장편 소설

「폭소피구」, 「폭소볼링」, 「폭소소림사」에 이은 폭소시리즈가 출시된다. 이번 폭소 수호지는 중국 야사로 전해오는 수호전 소설을 게임으로 각색한 것이다. 게임 「폭소수호지」는 제목 그대로 황당하며 상상을 초월하는 사건들이 발생하고 게임으로의 제작의도는 게이머가 역사에 대한 부담없이 즐기는 것에 착안점을 두었다.

등장인물 중 「수호지」의 산적 양산박의 반역자들이 폭소수호지에서는 다르게 등장하며 국가의 징집에 의해서 간신인 육겸과 재상 고구 부자를 없애야한다. 양산박이 경쟁을 벌이는 방법은 건설을 통해서이며 전국을 돌아다니며 각축을 벌이고 나면 경성으로 돌아와 고구와 죽음의 결투를 벌인다.

게이머가 게임에 진입하면 임충, 송강, 노지심, 무송, 호삼랑, 손이랑, 번 금연, 육겸, 고어내, 고구 등 열명 중 한명을 선택한다. 많게는 다섯명의 게이머가 다섯 인물을 선택하여 게임에 참여할 수 있다.

이번 폭소 시리즈는 「폭소수호지」에 「폭소삼국지」와 같은 전투 형식도 있으며 성지나 인물들과 전투만하는 게 아니라 힘든 사업을 경영해야 한다. 다른 사람의 사업을 도산시켜야만이 경비를 조달할 수 있고 보호비를 독촉하여 받아낼 수 있다.

게이머는 경영과 동시에 양산백이 소유한 수호신이 언제 나타나 소란을 피울지에 대비해야 한다. 그는 아주 교묘하게 유저를 혼란에 빠뜨리는 수가 있다. 폭소수호지의 게임진행은 회(판수)로 돌아간다. 어떤 판수에 서는 게이머에게 「구매」, 「전투」, 「도산」 등을 명령하는데 그의 명령을 자체적으로 판단하여 게임을 진행해야 한다

바이블 마스터 2(BIBLE MASTER 2)

SKC(02-756-5151)

전략 시뮬레이션
글로디아

■가 격: 미정
■출시일: 8월 예정

아그리어 대륙의 위기를 막아라

브레오르츠 대륙의 대전으로부터 일년의 세월이 흐른 후 부흥의 시대가 열리고 있을 때 수십개의 나라가 존재하고 있는 또 하나의 대륙인 「아그리어」에 이변의 그림자가 숨어 들고 있다. 옛날부터 마법을 사용해 왔던 마도국가 엘은 뷔드가 마침내 사신 웨넘을 소한하는데 성공한 것이다. 사신 웨넘에게 혼을 팔아 넘긴 엘, 뷔드 국왕은 국민의 혼을 교환조건으로 마수를 다루는 기술을 익히고 왕국의 군대를 가세하여 새로이 마수군단을 편성, 아그리어 대륙 지배 야망을 펼치기 시작하는데 반년 남짓한 사이 대륙의 절반 가량이 엘과 뷔드의 위협을 받게 되었다. 마구 침식해 들어오는 엘은 뷔드 군단의 사악한 기운에 마음을 빼앗긴 사람들의 생활은 공포와 두려움으로 점점 황폐해져 가고 있는데 뷔드에게 대항하기 위해 해방군이란 이름으로 들고 일어난 「피니스델」이라는 작은 나라의 젊은 귀족인 어슈레이와 몇몇의 용맹스로운 청년들, 뷔드에서 필사의 각오로 「피니스델」까지 도망쳐 온 마법사인 사라는 아그리어 대륙의 비극을 새로운 드라마의 막을 열려고 평화를 이룩하기 위해 먼 여정의 전투에 첫발을 내딛는데…

이번 2편은 바이블 마스터 1 보다 한차원 더 새로워진 인공지능, 12여개가 넘는 환타지 롤플레잉 요소가 가미된 시나리오가 인공 지능 전략 시뮬레이션 게임의 재미를 더할 것이다.

버추얼 카츠(Virtual Karts)

쌍용(02-270-8946)

아케이드
마이크로프로즈

■가 격: 38,500원
■출시일: 발매 중

네트웍 기능이 뛰어난 자동차 경주

조그만 경량차로 하는 자동차

경주를 카트(Karts)라 부른다는 것을 게이머들은 잘 알 것이다. 이전에도 슈퍼컴보이의 「마리오 카츠」나 미리내 소프트의 「카츠」 등 비슷한 류의 게임이 많이 나왔지만 이 게임처럼 네트웍을 위주로 제작된 게임은 없었다. 그리고 이전 게임은 모두 완벽한 3차원이 아닌 2.5차원의 그래픽 엔진을 사용해 완벽한 3차원의 모습을 보여주지 못했다. 그러나 마이크로프로즈에서 나온 버추얼 카츠 는 완벽한 3차원 배경과 캐릭터 그리고 핸들링 시 바퀴가 돌아가는 모습까지 나타내는 3차원 자동차를 보여준다. 또한 최대 8명까지 가능한 네트웍 플레이를 통해 경주의 참맛을 느낄 수 있다. 다만 키보드 핸들링은 지원하지 않으며 조이스틱이 없는 게이머는 마우스로 플레이를 해야하는 고통이 뒤따를 것이다.

나이츠 무브(Knight Moves)

쌍용(02-270-8946)

퍼즐
스펙트럼홀로바이트

MEM
램 8메가이상

■가 격: 44,000원
■출시일: 발매 중

깜찍하고 부드러운 캐릭터가 일품

최근 1000년간 드린의 지배자들은 그들의 광대한 왕국을 공정하고 부유하게 이끌고 있었다. 상업이 번창하고 귀족들은 현명하고 공정했으며 장인들은 그들의 기술에 정통했다. 그리고 일반 백성들도 행복하게 살고 있었다. 그러나 조화와 번영은 한사람이 자신의 마음에 정상적인 질서를 붕괴하려는 마음을 먹기 시작하면서 영원히 계속될 수 없었다.

왕국은 분열되고 암흑의 시대가 찾아왔다. 몇십년 후 이를 극복해 보려는 인간의 무리가 있었으나 실패로 돌아가고 세상은 영원히 어둠 속에 남는 듯 하였다. 그러나 그로부터 200년 후 인간의 작은 무리가 생겨나기 시작했다. 이에 속해 있는 게이머는 왕국을 어둠으로부터 되찾기 위해 길을 떠난다 라는 지극히 평범한 스토리를 가진 게임이다. 스토리면에서 볼 때 RPG나 어드벤처일 것으로 생각되지만 이 게임은 퍼즐 형식으로 이루어져 있다.

이 게임은 굉장히 부드러운 스크롤과 귀여운 캐릭터가 눈에 뜨인다. 각 캐릭터는 3차원 그래픽 프로그램으로 제작된 것처럼 아주 깔끔하다. 단지 훌륭한 그래픽과 사운드에 비해 게임의 구성이 따라가지 못한다는 단점이 있다. 퍼즐의 내용이 너무 단순하고 지루한 면이 보이기 때문이다.

폭풍속으로 (AH-3 Thunder strike: Air Assault)

쌍용(02 270 8946)

시뮬레이션 | JVC | CPU 486이상 | MEM 램 8메가이상

■가 격: 44,000원
■출시일: 발매 중

실감나는 공중 폭격을 경험하자!

최신형 헬리콥터인 AH-3 선더스트라이크를 조종하여 적진 깊숙히 침투한 후 적을 파괴하는 임무를 수행한다. 작전수행의 첫 번째 목표는 게이머를 가로막는 모든 것을 파괴하며 지상과 공중에 숨어 있는 모든 적을 찾아내서 파괴해야 한다.

적의 기지, 트럭, 탱크를 파괴하기 위해 MK-3 펭귄 미사일, Mac-874A 클러스터 폭탄, 30mm 기관포 등 다양한 무기를 선택할 수 있다. 그러나 적들도 자신을 보호하기 위해 중무장을 하고 게이머를 기다리고 있다는 것을 명심해야 한다. 가장 진보된 헬리콥터 전투비행을 경험하려면 AH-3 선더스트라이크의 조종석에 익숙해야 한다.

- 총 8가지 작전과 25가지의 임무
- 각 임무마다 자유롭게 선택할 수 있는 6가지의 최첨단 무기
- 완벽하게 재현된 헬리콥터와 배경화면
- 3가지 각도에서 적을 주시하면서 게임가능
- 사실감을 위해 좌우로 45도 기울어지는 조종석
- 360도로 펼쳐지는 사실적인 화면구성
- 적의 보병을 포함하여 모든 구조물을 파괴가능

엔터몰핑 (World of Aden)

동서게임채널(02 3662 8020)

롤플레잉 | SSI | CPU 486이상 | MEM 램 8메가이상

■가 격: 45,000원
■출시일: 발매 중

곤충들을 조심하라!!!

선더 스케이프를 통해 이전에 소개된 바 있는 혼란의 도시, 아덴. 지금 이곳 아덴에는 전염병이 돌아 모든 생명체를 위협하고 있다. 칸의 땅에 뻗친 악의 손길이 여기에 사는 모든 사람들을 거대 곤충으로 변이하게 만드는데 칸의 함정이 도사리는 곳에 그 곤충의 공포가 기세를 떨친다.

영혼을 상실한 채 곤충으로 변해버린 자신의 모습을 발견하는 그 공포. 6개의 다리를 가진 존재들이 접근했을 때 게임의 재미는 더해온다. 게이머는 이번 게임에서 게이머에게 몰려오는 최대의 적 곤충들이 바다로 빠지는 것을 막아야 하며 이 근원을 찾아 없애야 한다. 다양한 옵션을 갖추고 있는 엔터몰핑은 어려운 퍼즐과 함정 등이 게이머의 재미를 더할 것이다.

워해머 (Warhammer Shadow of the HornedRat)

삼성전자(02-592-5001)

전략 시뮬레이션 | 마인드 스케이프 | CPU 486이상 | MEM 램 8메가이상 | ■가 격: 44,000원 ■출시일: 발매 중

환타지 전략 시뮬레이션 게임의 진수를 보여주는 게임

- 40여개가 넘는 임무와 전체 캠페인, 25여개 종류의 유닛
- 3차원 실시간 아케이드 전투 방식
- 와이드 스크린을 이용 전체 맵 파악이 용이
- 캠페인 모드로 진행되는 전투 게임

때를 알 수 없는 중세시대. 막강한 군대들 사이의 격렬한 전투가 벌어지는 워해머의 세계. 오크족이 제국의 관문을 두드리며 사악하고 뒤틀린 카오스의 숭배자들은 제국의 내부에서부터 사회를 흔들고 있다. 이런 위험한 징조들을 느끼는 이들은 혼란과 전쟁사이에서도 흉악하고 무서운 일이 전개되고 있다. 게이머는 명성높은 그렷지브링거들의 리더로 그 계획에 말려 용병부대를 이끌고 제국을 향해 오는 악의 무리들을 해결해야 한다.

빅 레드 레이싱 (Big Red Racing)

동서게임채널(02-3662-8020)

아케이드 | 도마크 | CPU 486이상 | MEM 램 8메가이상 | ■가 격: 45,000원 ■출시일: 발매 중

환타지 전략 시뮬레이션 게임의 진수를 보여주는 게임

- 분할된 화면으로 6명의 넷트웍 플레이 지원
- 노르웨이의 피요르드 계곡, 호주의 오지 등 7여개의 지형과 14가지 트랙 제공
- 6명의 캐릭터와 호버크래프트, 헬리콥터 등 16가지의 승차물

빅 레드 레이싱은 도마크사에서 제작한 헤드 투 헤드 방식의 넷트웍 플레이를 지원하는 레이싱 게임이다. 특히 오프 로드 방식의 레이싱으로 짚차, 트럭 등 다양한 승차물을 지원하며 레이싱 중간에 점프대 등 트랙 중간에 돌출물들이 있어 게임의 재미를 더한다. 또한 레이싱 게임의 전형적인 특징으로 보는 시점을 다양하게 전환할 수 있으며 레이싱 중 트랙을 벗어나면 핫 키를 이용, 다시 트랙으로 들어올 수 있다.

렛셀 앤젤 3(Wrestle Angel 3)

SKC(02-3708-5476)

육성 시뮬레이션
DATT JAPAN

■가 격: 미정
■출시일: 8월 예정

미소녀 레슬링 게임 완전 한글화

렛셀 엔젤3는 레슬러를 육성하고 프로 레슬러 단체를 경영하는 시뮬레이션 게임으로 하나의 단체를 운영하고 경영능력을 키울 수 있는 육성 시뮬레이션 게임이다. 레슬링 경기는 각 지역을 순회하면서 개최함으로서 전 지역에서 레슬링 붐을 일으키고

단체를 운영하기 위해 필요한 자금을 순회경기를 통해 흥행에 의해서 얻어야 한다. 렛셀엔젤 3은 50여명의 현역, 신인, 은퇴 또는 무소속으로 분류되는 50여명의 여자 레슬러들이 등장하며 단체를 운영하는 게이머는 이들 선수들 중에서 신인을 뽑거나, 스카우트로 자신의 단체 선수들을 관리해야 한다. 선수 발굴을 시작으로 게이머는 자신의 선수들을 훈련시켜야 하며 때에 따라서 휴가도 보내며 휴식시간을 주어야 하며 제휴를 맺고 있는 외국의 단체 선수들과 상호 교환을 하는 등 교류도 가져야 한다. 게이머는 자신의 단체를 갖추고 난 후 각 지역의 경기장을 순회하면서 시합을 가지며 흥행 사업을 벌이게 된다.

컨퀘스트 오브 뉴월드(CONQUEST OF THE NEW WORLD)

SKC(02-3708-5476)

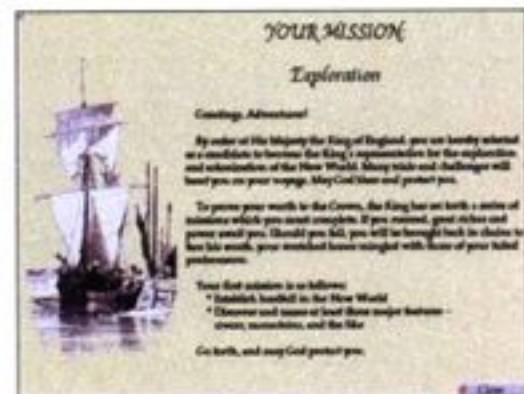
전략 시뮬레이션
인터플레이

■가 격: 45,000원
■출시일: 8월 예정

영웅을 꿈꾸는 정복자가 되어…

인간의 끊없는 미지의 세계를 찾으려는 모험심과 팽창 의욕의 쟁탈전인 컨퀘스트 오브 뉴월드는 새로움을 창조하려는 전략 시뮬레이션 게임으로 유저에게 기대작으로 꼽힌다.

컨퀘스트 오브 뉴 월드는 게이머의 새로운 국가를 방어하고 새로운 식민지를 건설하기 위해 탐험가, 정착민 그리고 군대를 지휘하는 고도의 전략 게임으로 1인 혹은 멀티플레이로 즐길 수 있다. 게이머는 항상 새로운 산과 강을 찾으러 나서야 하며 때로는 다른 식민지와 부딪히고 우호적인 원주민이나 적대적인 원주민을 우연히 만날 수 있다. 게이머는 건설한 새로운 국가는 강력한 열강 제국들이나 끊임없이 게이머를 위협하는 침략자들에 의해 무수한 시련에 시달려야 한다.

다른 식민지를 공격하고 조약을 파기하고 그리고 게이머를 파괴하기 위해 단결된 강력한 제국에 대항해 미지의 땅에서 게이머의 강력한 새로운 국가의 원동력이 될 수 있는 것은 게이머의 용기, 야망, 권모술수이다. 외교, 탐험, 무역, 복지의 완벽한 조화는 게이머에게 완벽한 국가 건설, 독립 선언, 정복의 진정한 승리의 경험을 가져다 준다.

윈도 95용 RPG라면 이정도는 돼야!

장르	롤플레잉
제작사	사이벨

사이벨의 오리지널 게임 제1탄이 드디어 등장 했다. 폴리곤에 의한 전투신과 뛰어난 그래픽 등 볼거리 가득한 RPG가 윈도 95용 RPG의 새로운 차원을 제시한다.

윈도 95에 맞춰진 쾌적 시스템

전투 시스템

폴리곤의 최대 특징이라고 할 수 있는 것이 바로 이 전투 신일 것이다. 캐릭터로부터 마법효과까지 모든 것이 폴리곤으로 표현되어 있다. 게다가 캐릭터의 장비에 따라서 그래픽까지 변해 버린다. 예를 들면 방패를 가지고 있으면 전투신의 캐릭터가 방패를 장비한 그래픽이 되는 것이다.

그리고 전투 신에서 시점을 오토 카메라 이외로 설정하면 마우스로 임의로 시점변경을 할 수 있다. 마우스의 상하로 확대축소, 좌우로 회전한다. 가장 윗쪽에서의 시점 등 보통 게임에서는 지원되지 못했던 시점에서 전투를 즐길 수 있는 것이다.

시점을 자유자재로 바꿀 수 있다

편리한 윈도

이 게임은 윈도95만의 기능이 효과적으로 사용되어 있는 것이 가장 큰 특징 중의 하나이다. 예를들면 [파티 윈도]로 이것은 윈도95의 '윈도 탐색기'를 사용하는 감각으로 조작할 수 있다. 그리고 파티의 대열을 변경하는 경우 선두에 놓고 싶은 캐릭터를 드래그해서 가장 위에 갖다 놓으면 된다.

그 외에도 벽지를 변경하는 기능도 가지고 있다. 벽지도 윈도95의 벽지가 아니고 『폴리 크롬』의 윈도의 벽지이다. 벽지는 타이틀 로고, 고지도 등 4가지가 갖추어져 있다. 기분전환용으로는 괜찮은 보너스이다.

편리한 파티윈도

리크와 동료들의 장대한 이야기

우선 시스템의 설명은 그정도로 접어 두고 이젠 게임의 개략에 들어가겠다. 약 2년간의 긴 여행을 마치고 마을에 돌아온 주인공 리크. 그러나 마을에 도착한 순간 마을의 장로가 수상한 자로부터 습격을 받아 어렸을 때부터 친하게 지내던 스티아가 납치당했다. 마을에 온지도 얼마되지 않아 리크는 스티아를 구하기 위해 수상한 자들이 향했다고 하는 가라 산맥의 동굴로 향하게 된다.

가라 산맥의 동굴 안에서는 리크의 레벨이 낮기 때문에 고생할지도 모르겠지만 회복 아이템을 찾는다면 문제가 없을 것이다. 동굴의 끝까지 가면 괴상하게 생긴 문 앞에서 스티아가 발스 제국의 병사에게 포위되어 있다. 문을 여는 주문에 관해서도 들은 적이 있지만 그것이 무엇을 의미하는 지는 아직 알 수 없으므로 지금은 스티아를 구하는 일에만 전념하도록 한다. 적은 발스 제국의 병사 2명이므로 그다지 어렵지는 않을 것이다.

아뭏든 스티어를 구해서 마을로 돌아온 리크는 다음 날 마을 장로의 집에서 스티아에게는 마법석을 사용하지 않고도 마법을 사용할 수 있는 불가사의한 힘이 있다는 이야기를 듣게 된다. 발스 제국의 병사들에게 습격받았던 것도 그 힘이 원인이었다고 한다. 아뭏든 이제는 마을에 있어도 위험해져 버린 스티아와 함께 불가사의한 힘을 없앨 방법을 찾기 위해 여행을 떠나게 된다.

타이틀 로고에서 고지도로...

리크. 이 게임의 주인공으로 [illegible] 것이 특징이다

스티아. 이 게임의 [illegible]

사용하면 할수록 강력해지는 숙련도 시스템

이 게임에서는 무기나 마법에 숙련도라는 것이 설정되어 있어서 검을 계속해서 사용하면 검의 공격력과 명중률이 높아져가게 된다. 특히 마법은 그 효과가 확실하게 나타나게 되기 때문에 숙련도가 100 정도 올라가면 새로운 마법을 쓸 수 있게 된다. 또한 숙련도가 올라가면 마법의 위력이 올라가고 그래픽도 변하게 된다.

『폴리 크롬』은 지금까지의 RPG에서와는 달리 강력한 마법이 설정되어 있기 때문에 마법의 사용을 효율적으로 하는 것이 승리의 관건이다. 다만 마법은 가지고 있는 마법석에 따라서 사용할 수 있는 마법이 제한되어 있기 때문에 주의할 필요가 있다. 예를 들면 불의 마법석을 가지고 있을 때 처음으로 사용할 수 있는 마법은 〔화이어〕이다. 아직 위력은 낮고 개별공격밖에 할 수 없다. 그러나 불의 마법석이 레벨 업하면 〔플레임 덩크〕를 사용할 수 있게 되어 복수의 적을 공격할 수 있게 된다.

두목. 해적들의 두목

스티아를 여행 보내기로 결정하는 장로

등장하는 몬스터는 공격력도 HP도 장난이 아니다

레루나. 해적의 마을인 후리스의 무녀

불의 마법석의 최초 마법 (화이어)

『장군』『이화』에 이은 F.E의 세 번째 야심작! 『천상소마 영웅전』을 소개한다.

천상소마 영웅전 (天上小魔 英雄傳)

장르	롤플레잉
제작사	F.E

천상소마 영웅전의 기초지식

RPG 게임의 재미라면 게임이 시작될 때는 나약한 보통 인간에 지나지 않았던 주인공이 게임이 계속 진행되면서 자신에게 놓여진 운명적인 고난을 극복해 나가면서 그나름의 경험으로 가치관을 정립하게되어 보다 완전하고 완벽한 개체로서 성장해 나가는 것이라 할 수 있겠다.

반면 RPG 게임의 가장 큰 단점이라면 시나리오의 단순성과 평범한 전투모드에서 생기는 지루함이 생길 수 있다는 것이다. 이 모든 것을 고려해서 RPG 게임의 재미는 최대로 살리고 단점은 시뮬레이션 게임에서 유저의 능동적인 PLAY 형식을 가미하여 시뮬레이션형 RPG 게임으로 만들어 가고 있다.

『천상소마 영웅전』은 맵의 구성을 쿼터뷰 방식을 이용하여 제작하였다. 일반적인 평면 모드에서의 움직임보다는 더욱 입체적이고 사실적인 PLAY를 할 수 있다는 것이 커터뷰 방식의 장점이라 할 수 있는데 『천상 소마 영웅전』에서는 이러한 쿼터뷰 방식의 화면에 높낮이 개념을 도입하여 더욱더 사실적인 PLAY를 할 수 있도록 제작되어지고 있다.

앞에 적은 바와 같이 RPG 게임에서 무시할 수 없는 중요한 부분중에 하나는 전투 모드이다. 『천상 소마 영웅전』에서는 일반적인 전투 모드의 모습에서 크게 탈피하였다. 전투 모드가 너무 단순하거나 치밀하지 못하면 유저가 게임을 진행해 나감에 있어서 지루함을 느끼게 되고 결과적으로 게임에 대한 흥미를 잃게된다. 『천상 소마 영웅전』에서는 이러한 부분에 대한 문제를 인지하여 전투 모드에서 전략적인 요소를 가미하였다. 여러명의 플레이어를 유저가 직접적으로 움직임과 동시에 전투 대열을 정하는 문제까지 유저는 전투를 함에 있어서 많은 부분에 신경을 써야 한다.

게임의 특징

쿼터뷰 방식의 엔진으로 구성되어 있어

한 등장 캐릭터로 스테이지를 마칠 때마다 항상 새로움과 신선함을 접할 수 있다. 다양한 마법 공격 그리고 전술은 천상소마 영웅전의 진정한 즐거움을 체험할 수 있다.

2차원적인 폰트 배경의 단조로움에서 탈피, 필드상에 높낮이 개념을 도입하여 입체감과 사실감을 더하는 커터뷰 방식의 엔진을 개발해 게임의 재미와 흥미를 부가시켰다.

멀티 시나리오로 구성된 전략 시뮬레이션형 롤플레잉 게임이기 때문에 시나리오 자체의 단순성을 탈피하였다. 유저는 여러 가지 상황에서 선택을 해야하며 어떻게 선택을 하느냐에따라 이야기는 달라지게 된다. 640 × 480 고해상도에서의 화려하며 섬세한 그래픽으로 저해상도에서 표현하지 못해던 캐릭터의 특징을 고해상도의 장점을 살려 세밀하며 섬세하게 표현했으며 다양

게임을 제작하기전부터 테스트한 인터페이스는 유저에게 편리한 환경에서 게임을 할 수 있도록 메뉴의 구성과 인터페이스를 최적화 시켰으며 하나의 문제를 해결하기 위해서 끊임없이 연결되어지는 이벤트 또한 다채롭다.

프롤로그

인간들이 날짜를 계산하던 시대를 거슬러 올라가서 신들이 세상의 일을 주관하던 때가 있었다. 천상력으로 따진다면 19717년.

천상의 제 2대 신인 포런이 신위에 오른 뒤 9717년이 되던 해였다. 당시 천상의 신은 만년을 임기로 상위 천계로 등위하게 되어 있었는데 제 2대 신 포런에게는 283년의 임기가 남아 있을 때이기도 했다. 전대의 신인 푸칼은 자비로 세상을 다스렸기 때문에 만년의 임기를 마치고 상위 천계인 오델트계로 등위하는 것이 가능했지만 포런이 다스리던 이후의 9717년은 이유없는 혼돈과 어지러움으로 계속되던 시절이었다.

천상의 제 2대 신인 포런은 초대 신이었던 푸칼과 자신의 통치방법에 무슨 차이가 있는지 도무지 알 수 없었다. 오히려 포런은 푸칼보다 인간을 사랑했으며 귀히 여겼다. 그래서 포런은 임기 당시부터 밝고 아름다운 것만을 인간 세상에 보내주었다. 포런이 처음 신위에 올라 가장 먼저 한 일이 세상에 있던 더럽고 사악한 모든 것들을 모조리 잡아 천상의 금마령에 가두고 지옥의 검은 유황으로 억겁의 시간속에 봉해 둔 것이었다. 그래서 세상은 아주 평화로울 수 있었다. 세상은 아이의 밝은 웃음 소리로 아침 햇살을 맞이할 수 있게 되었다.

그러나 세상의 평화는 개화의 순간처럼 날라가 버렸다. 평화로왔던 세상은 알 수 없는 두려움과 불안에 휩싸여 혼란스러워졌으며 어느순간부턴가 시작되어진 전쟁은 끊이질 않았고 아이의 웃음 소리는 괴로움의 외침으로 변해가기 시작하였다.

이런 갑작스런 변화에 포런은 당황하게 되었다. 사람들의 행복에 젖은 미소와 웃음소리가 고막을 찢어 낼듯한 괴로움의 호소로 바뀌어 가는 것을 마냥 지켜보아야 했기 때문이다. 너무나 완전하게 아름다움만으로 채워 놓은 세상이었기 때문에 어디가 잘못되었는지 도무지 알 수 없었기 때문이었다. 그렇게 혼돈이 요동치며 9717년의 천상의 제2기는 흘러가고 있었던 것이다.

그러던 어느날 포런은 여지껏 한 번도 보지 못했던 검은 회오리를 보게 되었다. 그것은 포런이 가장 아끼던 천사 헤스페리가 단순한 호기심으로 굳게 닫혀 있던 금마령의 만철옥의 문에 손을 댄 순간과 같은 시기에 일어난 일이었다.

주인공 헤스페리는 자신이 가진 호기심으로 세상에 어떠한 영향을 주게 되었는지 그때까지 아무것도 알 수 없었다. 신은 자신이 등위하면서 세상의 악을 모두 잡아다가 갇아 두었던 금마령의 문이 열린 것을 알고서 대노했다. 그리곤 헤스페리를 천상의 천사가 아닌 작은 악마 (소마)로 만들어 벌하고 인간 세상으로 내쫓는다.

이렇게 『천상소마 영웅전』의 모험의 길은 열리게 되는데....

캐릭터 소개

헤스페리

천상의 제 2대 신인 포련의 4대 천사중 가장 신임을 받던 천사로 호기심이 많아 우연히 금마령의 만철옥의 문을 열어 만년의 세월 동안 잠들어 있던 악령들을 풀어 주게되고 이를 수습하기 위해 인간모습의 작은 악마가 되어 악령의 뒤를 쫓아 가게된다.

천상의 4대 천사 중 한 명이었던 만큼 모든 일에 자신감을 갖고 있고 다른 사람에게 지는 것을 싫어해 가끔 무모한 일에 저돌적으로 뛰어들 때도 있지만 사랑앞에서는 누구보다도 겸손할 수 있는 따뜻한 마음을 가진 남성이다. 훤출한 키에 핸썸한 얼굴과 깊은 눈매을 가지고 있어 천상의 여인들에게 인기가 많다. 혼자서 강가에서 노래 부르는 것을 즐기며 나이는 천상계의 나이 계산법이 알려져 있지 않았기 때문에 정확히 알수는 없지만 지금의 계산대로라면 스무살정도라 할 수 있겠다.

루나

헤스페리가 구한 뻐꾸기속에서 나타난 루나는 달의 딸로 일식때 인간 세상을 내다보다가 발을 잘못 딛어 미끄러지는 바람에 뻐꾸기에 실려서 인간계에 오게 되어 근면을 수호하는 여전사가 되었다. 레이즈 마을에서 헤스페리를 만나 함께 악령을 물리치는 것을 돕게 된다.

루나는 여자임에도 강인한 체력과 힘을 가지고 있어 남성으로 착각을 일으킬 때도 있다. 헤스페리에겐 가장 많은 도움을 주는 상대. 사랑엔 무감각하지만 우정을 위해선 자신을 아끼지 않는 여걸이다.

마젤

그리드 마을의 천추와 함께 탐욕의 제마 파라에게 잡혀 있었으나 헤스페리에 의해 구출되어 함께 악령 소탕의 길에 들어서게 된다. 말수가 적고 마른편이라 얼핏 까다로와 보이나 본래 남의 말을 잘 믿고 이해심도 많아 일행에게는 형이나 오빠같은 존재이다. 실제로 일행중 가장 나이가 많은 것으로 알려져 있다.

지저드

헤스페리가 암피트리테의 성에 갔을 때 만나게되며 얼음처럼 냉철한 성격을 가지고 있으며 쓸데없는 일에 함부로 나서지 않는 침착한 성격의 소유자이다. 헤스페리와는 같은 나이지만 가끔씩 헤스페리에게는 형과 같은 존재가 되어 주기도한다.

크리프

어둠의 마왕 디프네에 의해 광암석굴에 갇혀 죽을뻔 했으나 헤스페리에 의해 구사일생으로 구출되어 일행이 된다. 몸에서 광채가 나기 때문에 어두운 길에서 일행의 등불이 되어 대낮처럼 밝게 길을 밝혀 준다. 언제나 신비한 존재로 일행과는 조금은 동떨어진듯한 감이 있으나 따뜻한 마음으로 일행을 돌봐준다.

라디아

연약해 보이는 아름다운 소녀. 보는 사람으로 하여금 보호본능을 일으키게한다. 부모님을 잃고 부상당한 채로 발견되어 헤스페리의 일행이되는데 일행 모두가 강력한 공격력과 마법을 가지고 있으나 라디아는 그렇지 못하기 때문에 헤스페리가 준 하늘의 성수를 마시고 강력한 회복 마법을 사용하게된다. 그러나 이상하게도 적에 의해 부상당하지 않는 행운(?)을 얻게된다. 주인공 헤스페리와는 서로 말로 표현하지 못하는 애뜻한 감정을 가지게 된다.

화이니

아가메논이 죽은 자리에 있던 애벌레가 변한 나비에서 나타나 사람들에게 탄생의 의미를 가르쳐 준 것을 인연으로 헤스페리의 일행이 된다. 누구든 자신을 필요로하면 거절하지 못하는 인정이 많은 여인으로 상냥한 말씨와 깜찍한 모습으로 모든 사람들에게 사랑을 받는 깜찍한 요정이다.

퓨아

헤스페리 일행이 파우린 대륙에 갔을 때 만나게 되어 일행중 제일 마지막으로 합류하게 된다. 진정한 아름다움이 무엇인지를 알고 있는 그녀는 에리플레와 폴리도로스의 긴 전쟁을 그치게 하는데 큰 역할을 한다. 평상시에는 조용히 고 웃는 얼굴을 하고 있지만 한번 화가 나면 누구도 섣불리 덤빌 수 없는 힘을 발휘한다.

라이돈

천둥의 아들인 라이돈은 지저드와는 사촌지간이나 신중한 성격의 지저드와는 대조적으로 몸치장을 좋아하며 여자들도 좋아해 바람둥이같은 이미지가 풍기나 사물에 대한 예리한 판단력을 가지고 있어 다른 사람들이 함부로 대하지 못한다. 지저드와는 성격이 대조적이라 잘맞지 않을 것 처럼보이나 둘은 쌍둥이처럼 모든 것을 함께 하며 이해한다.

뿌요뿌요를 능가하는 슈퍼퍼즐!

샤우리안의 네모네모로직

장 르	퍼즐
제작사	디지탈드림(02-703-3937)

각 레벨별로 퍼즐이 들어있다

웍스테이션의 막강 파워를 이용한 그래픽!

미국과 일본 등 게임선진국에서는 이미 게임소프트웨어 개발작업에 웍스테이션을 투입한다는 것은 그래픽에 관심이 있는 사람이라면 누구나 알고 있을 것이다. 새턴, 플레이 스테이션, 닌텐도64 등과 같은 고기능 게임기에서는 이미 웍상의 데이터를 처리할 수 있는 놀라운 능력을 갖고 있다. IBM-PC도 물론 예외는 아니다.

CD를 이용한

리얼 사운드

음악 부분에서는 과감한 투자와 시도를 하고 있는데 외국에서는 이미 녹음전용 스튜디오를 사용해 나레이션은 물론 효과음까지도 샘플링(Sampling : 실제소리를 디지탈화한다)하기도 한다. 그로인해 나온 결과물 예를 들면 윙코맨더, 워크래프트, C&C 등과 깔끔하고 리얼한 사운드를 유저에게 제공하고 있다. 『사우리안의 네모네모로직』의 경우 게임을 풀어나가는 과정과 시스템의 효과적인 인터페이스를 위해 아이콘, 메뉴, 헬프 등에 리얼로 변조된 음성을 삽입했다고 한다.

결국 게임을 푸는 방법이 쉽지 않아 보완하는 차원에서 선행된 일이 아니냐는 우스게 소리에 단호한 부정과 설명을 곁들이는 제작사측의 입장은 초기 진행시 한글작업에 많은 문제가 있었다고 한다. 국내 소프트웨어의 출시작품들을 잘 살펴보면 선입견일지 모르지만 한글폰트의 등장이 웬지 어색하고 게임과는 잘 어울리지 않았으며 최신감각에 맞는 심플한 한글출력을 위해 많은 시간을 들였지만 출시일과 맞지않아 동시에 진행하고 있던 샘플링 작업의 영역을 높인 것이라고 한다.

아이콘과 그림, 목소리 등을 사용한 쉬운 인터페이스

게임기와 같은 풍의 단순한 메뉴

이곳에서 자신이 원하는 상품을 구매할

퍼즐의 재미를 충분히 살려...

현재까지 등장한 퍼즐의 예로 성공사례를 살펴보면 테트리스 이후에 수많은 아류작을 제치고 등장한 『뿌요뿌요(94년, 컴파일사)의 경우 낙하원리를 이용한 게임중

2인 대전시 2명의 IQ에 따라 선택하라!

국내게임에서 보기드문 새로운 형태의 화면전개가 기대된다

최소의 동작으로 메뉴를 설정할 수 있도록 구성해 놓았다

조작방법

● 1플레이어 : 마우스

버튼 1 : 선택

버튼 2 : 취소

1인 플레이 시 마우스를 사용하는 것은 상관이 없다. 하지만 2인 대전모드일 경우 재빠른 동작으로 상대가 움직이기 전에 원하는 곳에 정답을 기입할 수 있지만 마우스를 기민하게 움직일 수 있다는 장점이 있어 하수가 사용하는 것이 좋다. 하지만 꼭 마우스를 선택해야 이긴다는 법은 없다. 머리를 사용하는 것이 훨씬 유리하다는 사실을 명심하시길...

● 2플레이어 : 키보드

화살표 : 커서 조종

CTRL : 선택

ALT : 취소

SHIFT : 커서를 한칸씩 움직이게 한다.

2인 플레이어시 사용할 수 있으며 특별히 SHIFT키를 사용하는 기능을 만들어 주었다. 일직선으로 움직일 경우 대각선 방향의 정밀한 이동이 가능하도록 하여 키보드 사용의 단점을 보완해 주는 역할을 한다.

가장 완성도있는 작품중 하나이다. 특히 이런 게임의 재미중 다양한 캐릭터의 연출과 인공지능 분야의 탁월한 프로그래머가 키를 잡아야 제대로 된 작품이 나올수 있다고 하는데 4명의 프로그래머가 밤낮을 세워 자신들의 기발한 아이디어를 넣기에 최선을 다했다. 각자 나름대로의 틀로 화면전개와 구성을 했으며 처리속도 개선에 상당부분의 시간을 투자했다고 한다. 고해상도 게임이라면 상당한 스피드와 화면 연출이 중요한 비중을 차지하기 때문이다.

또한 2인 플레이시 서로의 키입력이 혼선되는 폐단을 막기 위해 입력장치를 키보드와 마우스를 동시사용 가능토록 했다. 사실상 마우스를 쥔 쪽이 게임을 풀어나가는데 유리하지 않을까 추측해 보지만 게임상에서 마우스를 쥔쪽에 헨디캡을 숨겨놓았다고 한다.

1인 플레이시 수많은 퍼즐을 풀어보는 과정에서 몇가지 난코스를 제공하는데 퍼즐의 공식에 의하면 별해라는 요소가 있어 최악의 경우 문제를 풀어도 정답과 틀려지는 경우가 생긴다고 한다. 이럴 경우 재빨리 사고를 전환하는 것이 중요하다. 또한 게임내에 가끔식 새로운 난적이 등장하게 되는데 보통 게임진행 도중 1스테이지씩 클리어될 때 새로운 아이템을 재빨리 구입해 놓으면 물리칠 수 있도록 구성되었다. 이번 게임의 또다른 특징으로 퍼즐게임에도 시뮬레이션적 요소가 삽입되었지만 퍼즐게임의 영역을 넘지않는 범위내에서 누구나 쉽게 빠져들 수 있도록 게임의 전반적인 구성을 마쳤고 한다.

스토리 모드

1플레이어 진행시 시뮬레이션 모드로 들어갈 수 있다. 플레이어가 퍼즐을 완성시키면 우주선이 착륙한다. 착륙시 요금을 받아 게임 진행에 필요한 아이템을 살 수도 있지만 무엇보다 중요한 것은 자신의 착륙장을 넓게 확장하고, 우주의 블랙홀 근처에 곧바로 착륙장과 연결되는 워프를 심어 놓는다. 이렇게 되면 더 많은 우주선이 사우리안의 기지에 착륙할 수 있다.

일반모드

난이도가 올라가면 좀더 복잡해진다. 이곳은 단순히 퍼즐을 풀기 위한 연습장 같은 곳으로, 시뮬레이션 적인 요소를 싫어하는 일부 게이머(게임스텝중 1명)를 위해 만들어 놓은 특별모드이다. 일반모드에서는 미리준비된 8개의 퍼즐을 모두 클리어할 경우 다음 레벨로 올라갈 수 있다. 레벨 업할 때마다 어려운 퍼즐이 나오게 되며, 퍼즐속에 숨어 있는 새로운 해독 방법을 찾아낼 수 있다. 이것은 곧 2인 대전 모드에서 나올 수 있는 갖가지 퍼즐의 변칙을 대비해 놓은 것으로 얼마나 충실히 답을 구하느냐에 따라 승패가 좌우될 수 있다.

새로운 아이템을 구매하는 장소

경찰력을 조종하는 곳

웨펀(레이저 블래스터)를 구매하는 장소

퍼즐을 좀더 쉽게 풀 수 있는 시스템

멀리있는 손님을 모셔오기 위한 워프

우주체인점을 늘리기 위한 우주선 센터

난이도가 올라가면 좀더 복잡해 진다.

새로운 아이템을 구매하는 장소

젊음이 물씬 느껴지는 신세대 개발사

사우리안을 만든 디지탈 드림을 찾아

지리한 장마철 중에도 하루 이틀쯤 해가 쨍하게 뜨는 날이 있다. 본지에서 신생업체 디지탈드림을 방문한 날도 그런 기분좋게 개인 날이었다. 비록 거리엔 여기저기 장마의 흔적이 눈에 띄었지만 다소 덥기까지한 오후 뽀얗게 이는 먼지 너머 디지탈드림에서 어렵게 그려준 지도대로 쉽게 찾은 5층 건물, 5층에 위치한 디지탈드림에 들어가기 위해서 5층 계단을 오르려는 순간, 낯선 소리에 그렇게 당혹스러웠는데 알고보니 글쎄 디지탈드림의 옆사무실은 사교댄스 무도장이었다.

6명의 정예멤버로 이루어진 개발사

우선 지금은 헤어진 남자친구가 요술공주샐리라고 불렀다는 한상희씨. 누가 뭐래도 정열의 붉은

쟈켓이 인상적인 개발팀장, 여장부로서의 풍취가 느껴진다고나 할까? 한상희씨의 기세에 밀려 다소 외소해 보이지만 날카로운 눈매를 지닌 신보식 개발 1팀장, 프로그래머인 그는 뽀식이라는 별명이 있지만 아무도 수긍할 수 없다는 것은 독자여러분 누가 봐도 알 것이다. 차라리 스스로 지었다는 유령이라는 별명이 더 어울린다. 다음으로 디지탈

드림에서 문제의 사나이? 소년? 인 연승호씨는 팀내 막내면서, 디지탈드림의 숨겨진 보배라고 한다. 아무래도 동네선배인 실장의 총애를 받고있는 듯한 냄새가 풍긴다. 실제로는 프로그래머로서 연승호씨는 처녀작 토파즈를 기획했던 경력자. 취미는 납땜질, 멀쩡한 물건들 부수고 고치기, 영화테잎,만화책 수집, 번데기 요리하기 등인데, 별명은 없다네? 잠깐 그가 분석하는 번데기 요리는 수준급이라고들 말하는데, 알아두면 편리한 요리비법을 전수받고 싶은 독자라면 개인적으로 연락을 해보심이 어떨까 한다. 게임디자이너인 서영민씨는 무지한 물돼지라고 한다. 어느날 신보식씨네 놀러갔는데, 1.5리터의 물을 쥐어주고 잠깐 컵을 가지러 간 동안 그 물을 다 마셔버렸다면?

그래픽 디자이너인 우봉현씨. 단박에 취미는 농구고, 별명은 말이란는 것을 눈치채셨겠지?

그의 꿈은 그래픽티가 나는 그래픽을 그리는 것이라고 말한다. 마지막으로 팀의 꽃이라 불리우는 박미경씨. 인터뷰 내내 팀원 중 한명의 눈빛이 예사롭지 않다. 박미경씨의 별명은 블랙죠.

"꿈과 자유가 보이는 게임의 세계를 제 손으로 만들고 싶습니다."

디지탈드림 실장 김종철

디지탈 드림의 발족은 95년 추운 겨울에 게임 하나를 위해 만났던 정예 멤버라고 그는 강조했다.

특히 팀원들이 통신의 동호회나 여기저기 다니면서 섭외한 사람들이라 우선은 젊고 아이디어가 넘친다는 것이 디지탈 드림의 특징이라고 밝혔다. 특히 신보식 씨는 지나가다가 만나 게임 제작의 길로 들어섰다고 한다.

그는 꿈이 있는 게임의 세계를 어렸을 때부터 무작정 좋아했기 때문에 게임 제작세계에 뛰어들었고 회사의 이름도 전자기본구조인 [디지탈]과 그것의 꿈인 [드림]을 합쳐서 만들게 되었다고 한다.

다만 처녀작인 [영웅심리 토파즈]는 좀 더 나은 게임을 만들기 위해 출시할 계획을 가지고 있지는 않았고 우선적으로 사우리안의 제작에 열중했다.

한편 그는 국내 게임 개발사들은 열악한 상황에서 일은 하지만 게임을 좋아해서 만들고 또한 게임은 사람과 사람을 연결하는 하나의 교두보라고 그는 강조했다.

처녀작 토파즈

간단히 말하자면 영웅심리 토파즈와 사우리안. 자유를 노래한 토파즈와 꿈을 그린 사우리안이라고 말해두어야 할 것이다.

토파즈는 재미있는 캐릭터와 환경이 설정된 디지탈드림의 처녀 데뷰작으로 X파일과 같은 SF적 미스테리를 바탕으로 만들어진 국내 SF어드벤처 게임.

사우리안은 디지탈드림의 최근작으로 키드주니어, 니컬키드, 사우리안 등이 주요 캐릭터로 등장하는 퍼즐게임으로, 시뮬레이션적인 요소도 가미되어 있다는 점이 특이하다.

바이러스

지난 호에는 바이러스의 대중적인 특징에 대해서 알아보았다. 이번 호에는 바이러스의 특징 및 미켈란젤로 바이러스 발견시 복구법을 알아보겠다.

컴퓨터 바이러스의 종류와 특성

바이러스의 종류 및 특징

● 브레인 바이러스(Brain virus)

동명

파키스탄(Pakistani), 파키스탄 브레인(Pakistani Brain), 브레인(Brain) 바이러스

변형

브레인-B(Brain-B) 바이러스: 하드디스크에도 감염된다.

브레인-C(Brain-C) 바이러스: 볼륨라벨을 바꾸지 않는다.

클론(Clone) 바이러스: 부트레코드가 가지고 있던 도스 버전 표시를 그대로 가진다.

클론-B(Clone-B) 바이러스: 클론 바이러스를 변형한 것이며 92년 5월에 FAT를 파괴하도록 만든 것이다.

증상

▶ 디스크의 볼륨 이름을 Brain으로 바꾼다. 그러나 최근에는 볼륨 이름을 바꾸지 않는 변형된 것도 있다.

▶ 디스크로 시동시킬 때 부트 섹터에 바이러스의 부트 스트랩 로더(Boot Strap Loader)를 써 넣으므로써 부팅할 때 브레인 바이러스 프로그램이 주기억 장치로 옮겨진다. 결국 감염된 디스켜을 부팅한 후에는 diskcopy가 곤란해진다.

▶ 파일 할당표(FAT: File Allocation Table)에 3개의 불량 클러스터(Bad Cluster)를 만들어 여기에 부트 섹터 원본과 바이러스 프로그램을 둔다.

▶ 디스크 영역 중 3,072 byte를 불량 섹터로 표시한다.

▶ DIR, TYPE, DISKCOPY 등 자주 쓰이는 운영체제의 명령을 통하여 다른 디스크를 감염시킨다.

▶ 디스크의 입출력 속도가 현저히 떨어진다.

▶ 치료제는 MDisk, CLEAN-UP, flushot plus 등이다.

▶ 플로피디스크에만 감염된다.

● 아샤(Ashar)바이러스

동명

슈(SHOE), UIUC 바이러스

변형

아샤-B(Ashar-B) 바이러스 : 플로피디스크에만 감염되며, 문자열중에서 〔v9.0〕이 〔v9.1〕로 바뀌어 있다.

증상

▶ 1987년 12월에 발견된 램상주, 부트 섹터 바이러스이다.

▶ 하드디스크에도 감염되면 〔Welcome to the Dungeon (C) 1986 Brain.& Amjads (pvt) Ltd VIRUS_SHOE RECORD v9.0〕이라는 말이 있다.

▶ SCAN V42이상으로 검출되며 CLEAN-UP이나 V3, 도스의 SYS로 치료가 가능하다.

알라메다(Alameda) 바이러스

동명

메리트(Merritt), 북경(Peking), 예일(Yale), 서울(Seoul) 바이러스

변형

알라메다-B(Alameda-B) 바이러스: IBM-PC AT에도 감염된다.

알라메다-C(Alameda-C) 바이러스: 부팅이 되지 않게 한다.

증상

▶ 부트 섹터(boot sector)와 디스크의 맨 마지막 섹터(sector)를 파괴한다.

▶ 부팅할 때 시스템의 메모리(memory)에 상주한다.

▶ 메모리에 상주하므로 메모리의 양이 1024 byte 정도 감소된다.

▶ 원래의 부트레코드를 0번 면, 39번 트랙, 8번 섹터로 옮긴다.

▶ SCAN으로 검색되며, 치료는 CLEAN-UP으로 가능하다.

SF 바이러스

▶ 87년 12월 美國의 캘리포니아(California)에서 발견되었다.

▶ 100번 감염을 시킨 후 디스크를 포맷하는 알라메다 바이러스의 변형이다.

▶ 웜 부팅(warm booting)할 때 부트 섹터에 감염된다.

하니(Honey) 바이러스

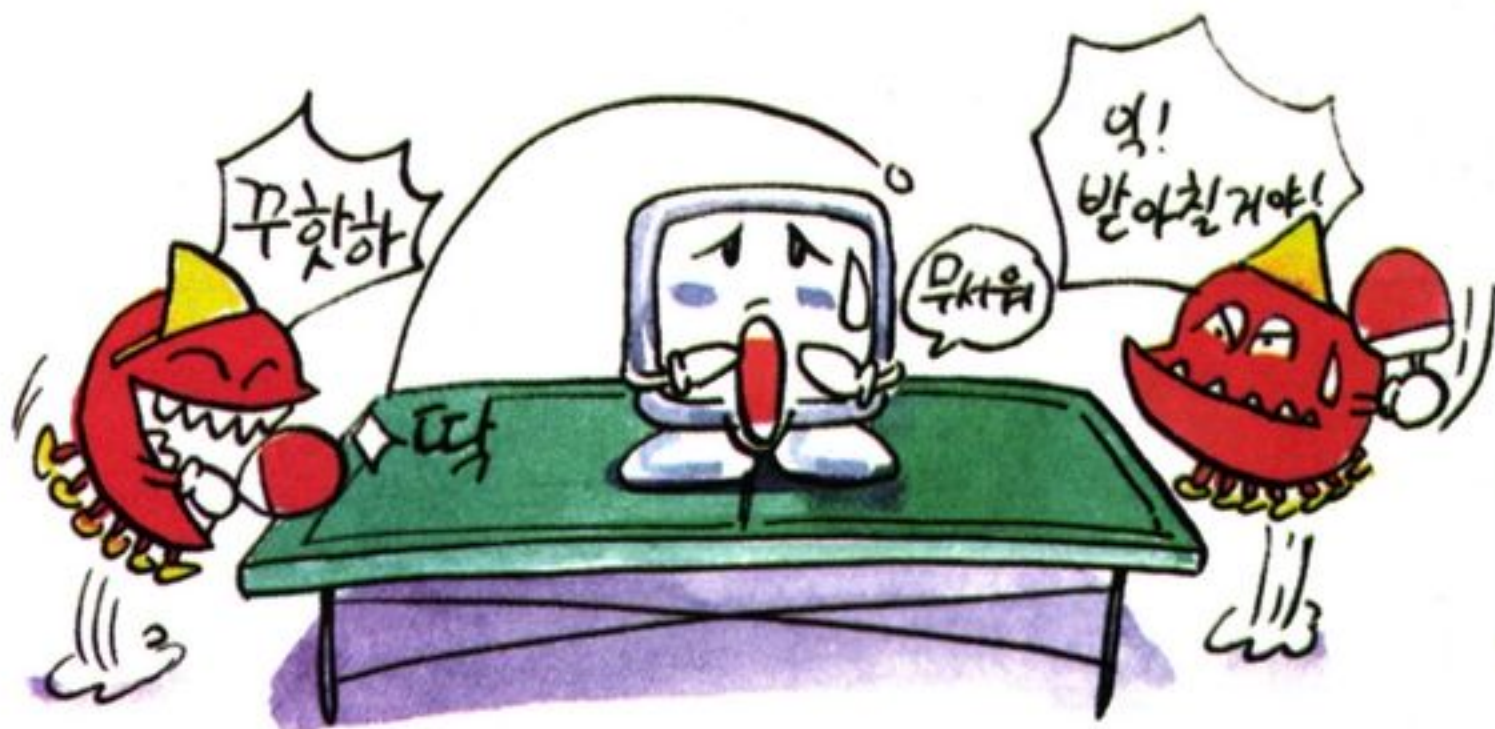
▶ 89년초에 발견되었으며 부팅과정에서 기억장소에 상주하면서 시스템 기억장소의 크기를 3K byte 감소한다.

▶ Program이나 data가 파괴되는 경우가 발생한다.

▶ 바이러스 내부에 〔(C)Honey software〕라는 말이 존재한다.

한국 (KOREA) 바이러스

동명

LBC, 이병철 바이러스

증상

▶ 89년 7월에 발견되었으며, 부트 섹터 및 램상주 바이러스이다. 국내에서 최초로 발견된 국산 바이러스이다.

▶ 하드디스크 감염시 부팅이 되지 않으며, 플로피디스크로 부팅해야 한다.

▶ 하드디스크 사용시 〔Invalid drive specitication〕라는 메시지가 출력된다.

탁구(PingPong) 바이러스

동명

튀는 공(Bouncing Ball), 튀는 점(Bouncing Dot), 이탈리안(Italian), 베라 크루즈(Vera Cruz) 바이러스

증상

▶ 88년 3월에 발견되었으며, 말 그대로 화면에 점(탁구공)이 나타나서 계속 돌아다니는 현상을 볼 수 있다.

변형 바이러스

탁구-B(PingPong-B) 바이러스

(1) 화면에 까만 점 하나가 탁구공처럼 돌아다닌다.
(2) 에러 메시지가 없는 것이 특징이다.
(3) 하드디스크에 감염되며, 감염될 때는 주 부트레코드가 아니라 도스 부트레코드에 감염된다.

돌-B(stoned-B) 바이러스

(1) 주 부트 레코드를 보면 〔Your pc is now stoned!〕이라는 메시지가 있다.
(2) 시스템 기억장소의 크기를 2K byte 줄인다.
(3) 부팅 및 디스크의 입출력 속도가 현저하게 느려지며, 가끔 디스크를 읽고 쓸 때 문제가 발생한다.
(4) 하드디스크의 주 부트 레코드에도 감염되며, RLL형의 하드디스크에는 읽고 쓸 때 문제가 발생한다.

돌-C(stoned-C) 바이러스

(1) 90년에 국내에서도 발견되었다.
(2) 돌-B 바이러스에서 〔your PC is stoned !〕라는 말만 제거하며 부팅 및 디스크의 입출력 속도가 현저하게 느려진다.
(3) 가끔 디스크를 읽거나 쓸 때 문제가 발생하며 시스템 기억장소의 크기가 2K byte 줄어든다.
(4) CLEAN-UP이나 V3로 치료 가능하다.

미켈란젤로가 잘 알려지고 또 백신에 잘 잡히는 바이러스인데도 근절되지 않고 계속 유포되는 것은 3월 6일이 아니면 심각한 피해를 입히지 않는 것이 큰 이유로 여겨진다. 미켈란젤로는 백신 V3와 SCAN에서 쉽게 치료되는 바이러스 중 하나이다. 따라서 조금씩만 주의 하면 피해를 입을 이유가 없는 바이러스이기도 하다.

▶ 기억장소의 크기를 2K byte 줄인다.

▶ 정상적인 부트 섹터와 비슷하지만 에러 메시지가 없는 점이 다른 바이러스와 다르다.

▶ 1개의 불량 클러스터를 만든다.

▶ V3와 CLEAN-UP으로 치료가 가능하다.

조쉬(Joshi) 바이러스

동명

생일축하(Happy Birthday), 스텔스(Stealth) 바이러스

증상

▶ 90년 6월 인도에서 처음 발견되었으며 국내에서는 91년 1월에 발견되었다.

▶ 주 메모리에 상주하면서 하드디스크뿐만 아니라 부트 섹터까지 감염시키고, 기억장소의 6K byte 크기를 감소시킨다. 만약 주 기억장치의 크기가 640K byte인 경우는 634K byte로 표시된다.

▶ Stoned 바이러스와 Brain 바이러스를 합친 증세로 이 바이러스에 걸렸을 때는 시스템의 전원을 끄고, 쓰기방지된 DOS로 재부팅한다. 만약 하드디스크 사용자라면 감염된 프로그램이 하드디스크내에 백업되어 있으므로 로우레벨로 재포맷시켜야 하며, 백신은 CLEAN-UP V66 이상과 Pro-SCAN 1.4 이상, RmJoshi를 사용한다.

▶ 날짜가 1월 5일이 되면 화면에 〔type Happy Birthday Joshi !〕라는 문자열을 출력하면서 시스템의 동작을 멈추는 데 이때 〔Happy birthday Joshi〕라고 입력하면 다시 시스템을 동작한다.

미켈란젤로 바이러스 화일 복구법

근래 몇년 사이에 컴퓨터 보급이 늘어나면서 지난 3월은 미켈란젤로와 함께 시작해버린 느낌이다. 이런한 바이러스에 관한 관심은 비단 컴퓨터 이용자 뿐 아니라 일반인에게도 확대되었고 3월 5일은 대부분의 신문 방송매체에서는 바이러스에 대한 기사를 게재하였다.

미켈란젤로 바이러스는 노턴 유틸리티 6.0을 사용하여 부분적인 복구는 가능하지만 완벽하게는 복구할 수 없다.

지금은 널리 알려진 바이러스의 대명사처럼 되었지만 처음 미켈란젤로가 발견되었을 때만해도 SCAN으로 검색되지 않는 까닭에 컴퓨터 사용자나 전문가들도 국산 바이러스인 줄 알았다. 따라서 명칭도 638바이러스, 3월 6일 바이러스 등 다양하게 바이러스의 특징을 이름으로 붙혔다.즉 메모리 크기를 638K로 줄이며 3월 6일날 증상을 나타낸다는 것에서 착안한 이름이었다.그러데다가 중세 미술의 거상인 미켈란젤로가 태어나 3월 6일에 발명하여 모든 자료를 파괴하는 미켈란젤로라는 바이러스가 소개되면서 오늘날 이처럼 부르기 시작하였다.

이 바이러스는 부트 바이러스로서 이 바이러스에 감염된 디스크로 부팅할 때 메모리에 상주한다. 미켈란젤로가 메모리에 상주하면 메모리를 2KB만큼 줄이고 바이러스의 본체를 기억장소의 예약해 놓은 부분으로 이동시킨다. 그리고 원래의 부트섹터를 읽어 메모리에 올린 다음 하드 디스크의 주부트 섹터(Partion Table)를 읽어 감염 여부를 확인한다. 감염되지 않았으면 감염을 시키며 시스템 클럭의 날짜가 3월 6일날인지 체크한 후 3월 6일이면 하드디스크의 내용을 엉뚱한 데이터로 바꾸게 되는데 이 과정에서 파티션 테이블과 FAT(File Allcca-tion Table)부분이 파괴되는 까닭에 자료를 모두 잃게 되는 것이다.

이같은 파괴 현상은 부팅시에 일어나는 것이므로 3월 6일날은 쓰기 방지 탭이 붙어 있는 부팅용 디스켓으로 부팅한 다음 백신으로 검색하면 최소한 소중한 자료를 날리는 불상사는 방지할 수 있다. 위에서 설명한 부분외에 미켈란젤로에 감염되었을 때 나타나는 특징은 부팅 및 입출력 속도가 현저하게 느려지며 가끔 디스크를 읽거나 쓸 때에 디스크 인식을 못할때가 있다. 그리고 부팅이 되지 않거나 프로그램과 자료가 파괴되는 수도 있다. 3월 6일날은 쓰기 방지 탭이 붙어 있는 부팅용 디스켓으로 부팅한 다음 백신으로 검색하면 최소한 소중한 자료를 날리는 불상사는 방지할 수 있다.

하드 되살리기

미켈란젤로가 감염된 하드디스크로 3월 6일날 부팅하게 되면 프롬프트만 깜박거리며 부팅이 되지 않는다. 이상하다 생각하고 있는 사이에 앞에 설명한 과정을 거저 하드디스크는 포맷된 것과 같이 되어 버린다. 부팅이 안되므로 사용자는 도스 디스켓으로 부팅을 시켜 C:\ 하게 되는데 하드디스크로 넘어가지 않는다. 이미 하드디스크의 파티션 테이블이 깨어져 버렸기 때문이다. 그러면 다음의 순서대로 실행한다.

1.파티션 테이블을 되살리기 위해서는 DOS에 있는 FDISK를 이용하여 이전에 쓰던 똑같은 크기로 C:와 D:로 분할하여야 하며 이 정보를 모를 경우는 자료를 되살릴 수 없다. 이렇게 하고 나면 C드라이브는 인식되지만 DIR명령을 수행해 보면 아무 것도 발견할 수 없다.

2.노턴 유틸리티의 DISKEDIT가 들어 있는 디스크를 A드라이브에 넣고 DISKEDIT를 실행시킨 다음 제일 왼쪽에 OBJECT가 있는 메뉴를 꺼낸다. 그 속에서 하드드라이브를 선택하면 앞서 잃어버렸던 화일들이 살아 있음을 볼 수 있다.

3.메뉴들 중에서 부트 레코드와 첫번째 FAT을 보면 먼저 부트 레코드 부분에 있는 각종 정보들이 엉망으로 바뀌어져 있는 것을 볼 수 있다.

FAT부분은 각 화일들이 기록되어 있는 클러스터 주소를 지정하고 있는 중요한 자료이기 때문에 백업본으로 똑 같은 내용을 두번째 FAT부분에 기록하고 있는데 이것을 이용하여 자료를 살리는 것이다. 그리고 첫번재 FAT부분은 모든 값들이 0으로 되어 있는 것을 보게 된다. 이 FAT부분이 깨어짐으로 해서 각종 자료들이 정보가 있는 주소값을 찾아가지 못함으로 인해 실제 자료들은 살아 있는데도 찾아갈 수가 없는 것이다. 이처럼 FAT부분은 각 화일들이 기록되어 있는 클러스터 주소를 지정하고 있는 중요한 자료이기 때문에 백업본으로 똑 같은 내용을 두번째 FAT부분에 기록하고 있는데 이것을 이용하여 자료를 살리는 것이다. 두번째 FAT마저 파괴 되었다면 자료를 되살릴 수 없음은 물론이다.

4.먼저 부트 레코드를 살리기 위해서 DISKEDIT에서 DOS모드로 나온 다음 DOS 디스켓을 넣고 SYS C:\하고 시스템 화일을 전송하고 다시 부트 부분을 보면 부트 부분이 정상으로 돌아왔음을 볼 수 있다.

5.다음 FAT부분을 살리기 위해서 OBJECT에 있는 메뉴에서 두번째 FAT을 선택한 후 TOOLS메뉴로 가서 Write to..한다.

그러면 c:드라이버에 있는 FAT(2nd copy)을 쓰기 원하느냐는 물음과 함께 복사 형태를 물어오는데 제일 위에 있는 to a file을 선택한다. 그리고 적당한 화일명으로 플로피 디스크에 복사한다.

6.DISKEDIT의 OBJECT에서 A:드라이버를 선택하여 두번째 FAT을 복사한 화일을 선택한다. TOOLS로 가서 Write to를 선택하고 메시지가 나타나면 To Sectors로 설정한다. 복사할 곳은 C:드라이버의 1st FAT Area로 복사한다.

7.위와 같이 한 다음 C:드라이브의 파티션 테이블, 부트 섹터, 1st FAT을 보면 모드 정상적으로 돌아왔음을 알 수 있다.(FAT은 완벽하게 되지 않는 경우도 있다).

8.이상의 과정을 거쳐 부팅시킨 다음 백신 프로그램으로 검색해 주어야 한다. 왜냐하면 화일을 되살리는 과정에서 바이러스도 복구될 수도 있기 때문이다.

1번—7번의 과정을 정확하게 실행했는데도 부팅이 안될 때도 있다. 이때는 7번을 수행한 후에 하드디스크를 포맷한 다음 Unformat으로 되살리면 된다. 그러나 이렇게 했을 때는 부트 디렉토리에 있는 화일은 되살릴 수 없다. 따라서 앞에서도 여러번 언급하였지만 바이러스나 기타 다른 이유로 정보는 없으며 중요한 자료는 백업이 가장 중요하다는 것을 다시 한번 강조해 둔다. 미켈란젤로외의 바이러스로 파티션이나 부트 부분을 잃어버렸을때도 사용 가능한 방법이지만 완벽하게 되살린다는 보장이 없으며 잘못하면 하드 정보를 완전히 잃어버릴 수도 있으므로 주의하여야 한다.

인기 만화 캐릭터가 대전 게임의 재미를 증폭!

까꿍

■ 대전액션 ■ 단비시스템
■ 10월 예정

원작만화 『까꿍』의 재미있는 스토리를 배경으로 게임은 진행되며 총 12명의 인기 있는 캐릭터를 가지고 대전 게임을 즐길 수 있으므로 사용자 자신이 한편의 만화 주인공이 되어보는 재미를 만끽할 수 있다.

고급 사용자를 위한 640*400의 고해상도 화면모드를 지원하므로 만화와 같은 실감나는 화면으로 게임을 즐길 수 있으며 까꿍 작가인 이충호씨와 프로 원화맨이 직접 캐릭터의 동작 일러스트와 칼라 지시 및 게임 비주얼을 담당하여 타작품과는 그래픽면에서 상당히 우월한 작품으로 개발중에 있다.

12명의 인기 애니메이션 캐릭터 등장!

또한 까꿍은 한글 윈도95 및 도스 모드를 모두 지원하므로 한글 윈도95만이 설치되어 있는 사용자들도 아무 무리없이 게임을 즐길 수 있다.

통신기능을 마음껏 이용하자!

모뎀과 시리얼 케이블 등을 통해서 다른 곳에 있는 컴퓨터와 접속을 할 수 있기 때문에 컴퓨터와 하는 판에 박힌 게임이 아니라 다른 사람과 같이 모뎀을 통한 경쟁과 협력을 하며 게임을 즐길 수 있다.

각 보스들은 등장과 동시에 주인공에게 대화를 건다. 게이머는

까꿍 캐릭터 소개

1. 까꿍

구름섬의 꼬마대장으로 언제나 방실방실하고 천진한 얼굴을 하고 있다. 보통 인간족으로서는 상상도 할 수 없는 엄청난 힘과 동물적 운동신경을 가진 소년이다. 바위를 던지고 거목을 휘두르는 괴력의 팔을 가지고 있으며 일단 왕주먹이 되었다하면 측정할 수 없는 엄청난 파워가 나타난다. 대마왕을 물리치기 위해 아자거사의 제자로 들어가게 된다.

2. 박카스

신족과 인간족의 혼혈로 세상의 차별과 따돌림에 못이겨 거칠고 방탕한 생활을 해오던 중 아자거사에게 패한 후 그의 제자가 되어 금강권을 전수받았다. 기본적으로 신족의 강인한 신체와 인간족의 정신력을 겸비하고 있고 예절과 무사정신이 체질화되었으나 이성을 상실할 정도로 흥분하게 되면 깡패시절의 버릇이 다시 나타나기도 한다. 그러나 겉으로 드러나는 모습이나 행동에 비해 아주 작은 일로도 눈물을 흘리는 여린 심성의 소유자이다.

3. 아자거사

민들레의 아빠이며 박카스의 스승으로 10년전 대마왕을 봉인했던 신족, 인간족 연합에 전사로 참여했고 대마왕의 부활을 예감하여 이를 저지하고자 박카스를 구름섬에 파견했다. 박카스에게 실전 무예인 〔금강권〕을 전수했으며 〔금강권〕을 한단계 발전시킨 〔허허실실권〕과 〔취권〕을 구사한다.

보스와의 전투전에 만화와 같은 비주얼을 바탕으로 보스와 대화를 나눈다. 각기 다른 보스들의 재미있는 대화를 즐겨보자.

다양한 게임방식

『까꿍』은 혼자서 컴퓨터와 대전할 수 있는 스토리 모드와 2명이 즐기는 대전 모드 그리고 2명을 선택하여 팀단위로 게임을 하는 테그매치 스테이지가 있어서 다양한 대전 게임을 즐길 수 있다.

까꿍은 이충호씨가 오랜 기간에 걸쳐서 기획을 했고 애정을 가지고 제작하는 작품으로 앞으로 10년 이상은 연재할 예정이다. 처음에는 평범한 격투기로 제작할 계획이었으나 만화의 성격이 코믹하므로 기획을 그쪽 방향으로 정해서 코믹 격투기쪽으로 결정했다.

현재 그래픽 작업은 만화영화를 제작하는 프로 원화맨이 그림을 그리고 이충호씨가 작화감독을 할 예정이므로 세계에 진출할 게임으로서도 손색이 없을 것이다.

이미 만화를 본 독자들은 잘알겠지만 까꿍에 나오는 캐릭터 중에 〔아자거사〕라는 인물은 공포의 고추잡아당기기, 필살 똥침 등의 무시무시한 공격을 하는 인물로 진정한 코믹 격투기의 진수를 맛볼 수 있다. 물론 고추잡아당기기등이 심의를 통과하지 못하면 한국판에서는 그 기술을 사용하지 못하겠지만...

까꿍의 또다른 특징으로는 국내 최초로 DIRECT-X를 사용한 윈도95용과 도스용 게임으로 함께 개발되어 윈도95 사용자는 도스로 나가지 않고도 바로 게임을 즐길 수 있으며 640*400의 고해상도와 486 이하의 낮은 시스템을 위해 320*200의 저해상도도 함께 지원하게 된다.

마이러브의 비밀키

비밀키 1

게임 시작 화면에서 ~ 키를 두 번, 오른쪽 키패드에 있는 - 키를 두 번 누르면 [STAGE #1]이라는 글자가 나오면서 원하는 스테이지를 고를 수 있게 됩니다.

선택화면에서 방향키를 눌러 황금용부터 카오스마왕까지 모두 사용이 가능합니다. 게임 난이도가 초보일 때 게임을 해결하면 황금용부터 9명을, 보통이면 필필이 등의 9명을, 게임왕일 때는 카오스까지의 나머지 캐릭터 선택이 가능하게 됩니다.

비밀키 2

게임 시작화면에서 [aromi]라고 치면 주인공들이 천하무적 상태가 됩니다.

게임비밀팁

평소에는 주인공으로 사용가능한 캐릭터가 레오, 다혜, MR. X뿐이지만 게임을 끝까지 깨면 주인공

국산 게임의 새로운 시도

이프 (IF)

■ 액션 ■ 하이콤
■ 발매일 매정

● 메인 스테이지 소개

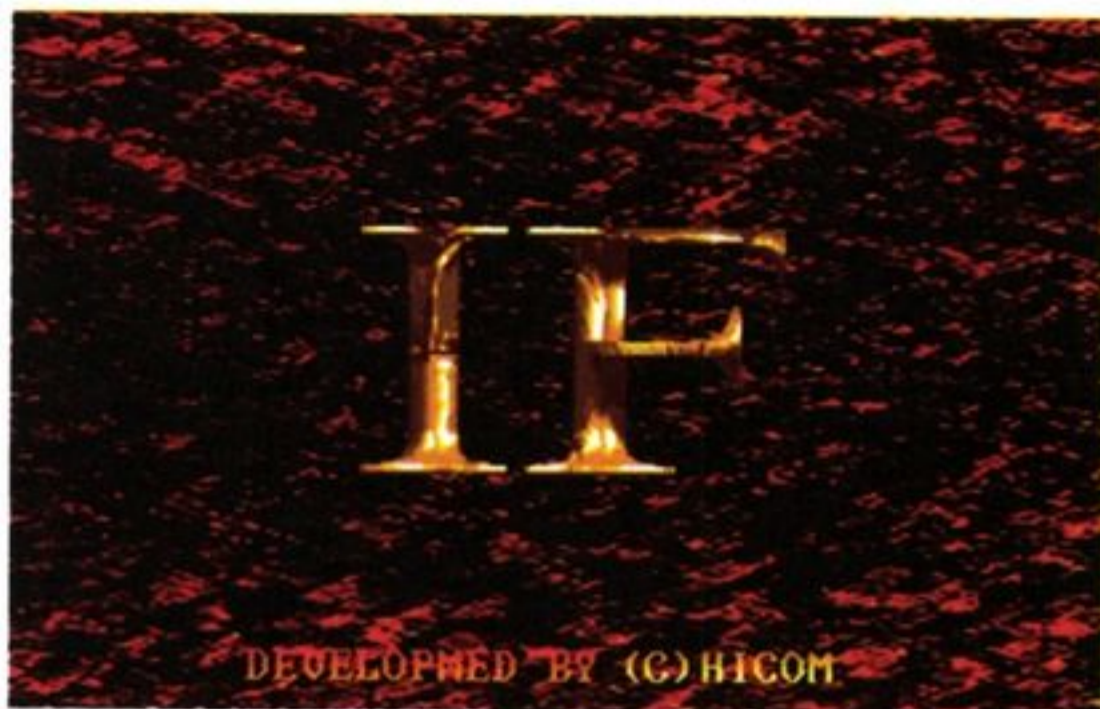
화염의 회랑

다섯 개의 봉인 중 불의 봉인이 숨겨져 있는 장소.

바위로 만들어진 거대한 회랑에 용암들이 흘러 내리고 있다. 타오르는 용암과 높은 절벽에서의 추락 등 많은 위험한 곳들이 많다. 불을 끈다.

유수의 탑

다섯 개의 봉인 중 물의 봉인이 숨겨져 있는 장소.

거대한 6층짜리 탑으로 최상층에서 물이 흘러 내려오고 있다. 곳곳에서는 간헐적으로 쏟아져 나오는 빠른 물살이 침입자들을 밀어낸다.

사고의 숲

다섯 개의 봉인 중 나무의 봉인이 숨겨져 있는 장소.

수백년된 나무들이 빽빽히 자라나 있는 숲. 고목들에 깃들여 있는 마력에 의해서 침입자들이 숲의 다른 장소로 옮겨지는 기분 나쁜 숲이다.

강철 저택

다섯 개의 봉인 중 쇠의 봉인이 숨겨져 있는 장소.

고대 문명의 힘으로 만들어진 수 많은 기관 장치들이 저택 내부를 장식하고 있다. 영구 동력 기관으로 움직이는 기관 장치들이 침입자들을 막고 있다.

낙석의 계곡

다섯 개의 봉인 중 흙의 봉인이 숨겨져 있는 장소.

바위산 정상에서 수많은 낙석들이 끝없이 떨어지는 계곡. 비좁은 통로를 굴러오는 바위들과 어디에 떨어질지 예상할 수 없는 낙석들 때문에 매우 위험한 곳이다.

캐릭터 조작안내

방향 키 Z X C	캐릭터의 이동 장거리 공격 근거리 공격 점프
장거리 공격	Z키를 누름. 멀리 떨어져 있는 적으로 공격. 납작하게 생긴 적 캐릭터에게는 효과가 없음. 게이지에 의해서 사용이 제한됨.
근거리 공격	X키를 누름. 가장 일반적인 공격. 공중에 날아다니는 적 캐릭터를 제외하고는 모든 적에게 타격을 줄 수 있음.
점 프	C키를 누름. 지면에 있는 트랩들을 피할 수 있다.
점프 공격	C키를 눌러 점프 중 X키를 누름. 하늘을 날아다니는 적들에게 타격을 줄 수 있음.
앉 기	C키를 일정시간 누름. 적들의 장거리 공격을 피할 수 있음.
앉아서 공격	C키를 누르고 앉을 상태에서 X키를 누름. 납작하게 생긴 적 캐릭터에게 타격을 줄 수 있음.

● 서브 스테이지 소개

끝없는 미궁

불, 물, 나무, 쇠, 흙 다섯가지 기운에 의해서 불사왕이 봉인되어 있는 장소. 5가지 기운이 숨겨져 있는 장소가 만나는 곳에 위치해 있다. 어둠에 의해서 만들어진 미로가 침입자들을 지쳐 죽게 만드는 곳이다. 크게 3부분으로 나누어진다.

명경의 호수

메리거 반도에서 가장 높은 산인 도리안 산 최정상에 위치한 호수. 이름에서 알 수 있듯이 매우 깨끗한 호수이다. 이 호수에는 물의 요정이 불사왕이 봉인되기 전부터 살고 있다고 한다.

천공으로 가는 길

메리거 반도에서 가장 위험하다고 하는 브레이혼 화산으로 가는 유일한 길. 화산 분출이 있을 때마다 크게 흔들린다.

고대 유적

불사왕의 폭정으로 멸망한 수많은 도시 중 아직까지 형태를 유지하고 있는 유일한 도시. 과거 무역 도시였을 것이라고 추정되며 용도를 알 수 없는 많은 아이템들이 발견되기도 한다.

도리안 댐

천년 전쟁이 일어나가 이전에 만들어진 거대한 댐. 아무도 살지 않는 메리거 반도에서는 그 기능을 잃은지 오래다.

말라버린 강

원래는 도리안 댐에서 흘러나오는 물을 원류로하던 강이었으나 엄청난 물을 빨아드리는 멸수목이 주변에 숲을 이루면서 강이 사라지고 그 흔적만이 남게 된 곳. 멸수목들의 숲이 있다.

움직이는 계곡

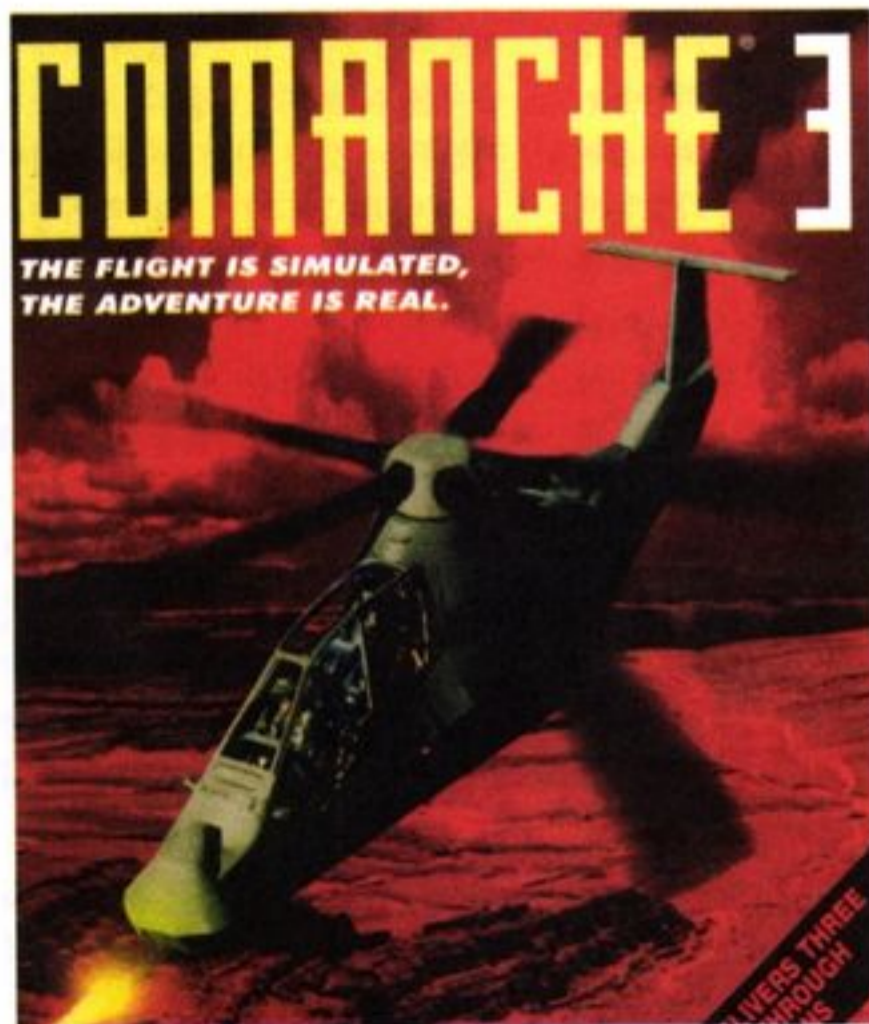
이상 지형으로 중력이 일그러져버린 지역. 이상 중력장과 광맥에 의한 자력의 힘으로 바위들이 마구 굴러 다니는 곳.

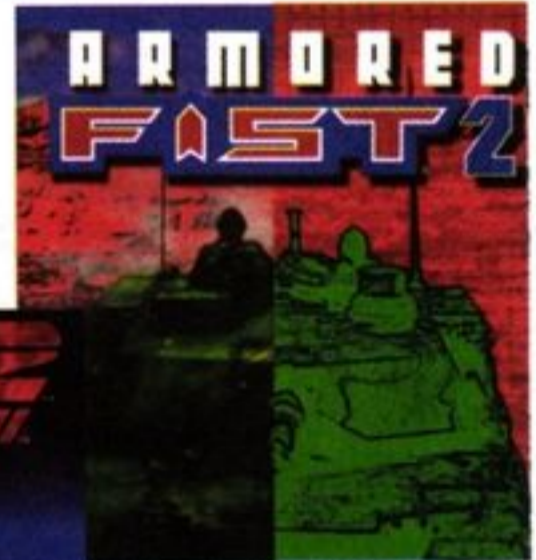
브레이혼 화산

메리거 반도의 유일한 활화산. 엄청나게 큰 규모의 화산으로 화산 활동시 쏟아져 나오는 화산재로 매우 위험한 지역이다.

노바로직에서 출시할 시뮬레이션 후속작들

F-22 라이트닝2 / 아머드 피스트2 / 코만치3

■ 시뮬레이션
■ 노바로직 ■ 12월 예정

이 게임들은 3년전에 출시되어 인기를 끈 작품으로 시뮬레이션 게임을 좋아하는 유저들에게 비행기에서부터 탱크까지 다양한 병기를 조작할 수 있게 했다. 이번 병기 시리즈는 아직 공개되지 않은 복셀 스페이스 2기법을 사용하기 때문에 예전의 전작 시리즈보다는 훨씬 더 발전된 형태의 게임을 즐길 수 있다. 이번 복셀 스페이스 2 기법은 3D폴리곤을 기본으로 한 엔진으로 간단하면서도 실감나는 조종법을 제공한다. 특히 게임을 개발한 담당자들은

F-22같은 경우 최신 기종으로 간단한 조종법을 제공하기 때문에 그렇게 많은 키보드 조작보다는 조이스틱을 이용한 간단한 게임 조작이 게임의 제작을 용이하게 할 것이라고 밝혔다. 노바로직에서 나올 모든 게임들은 앞으로 모뎀 플레이를 지원하며 다기능 멀티플 플레이를 지원해 전쟁 시뮬레이션 게임의 진수를 보여줄 것이다.

전략 시뮬레이션의 진화!

제트 (Z)

■ 전략시뮬레이션
■ 비트맵 브라더스

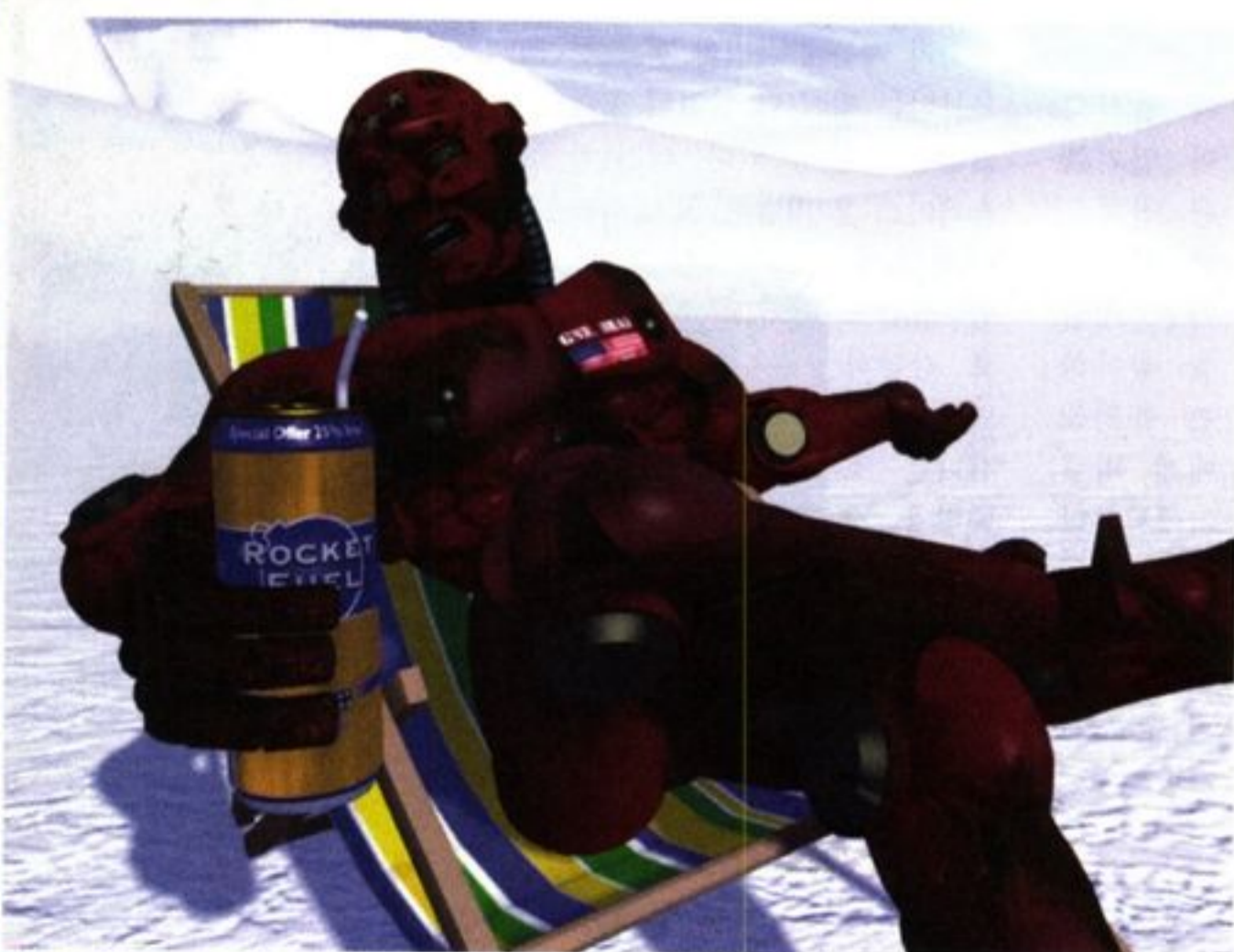
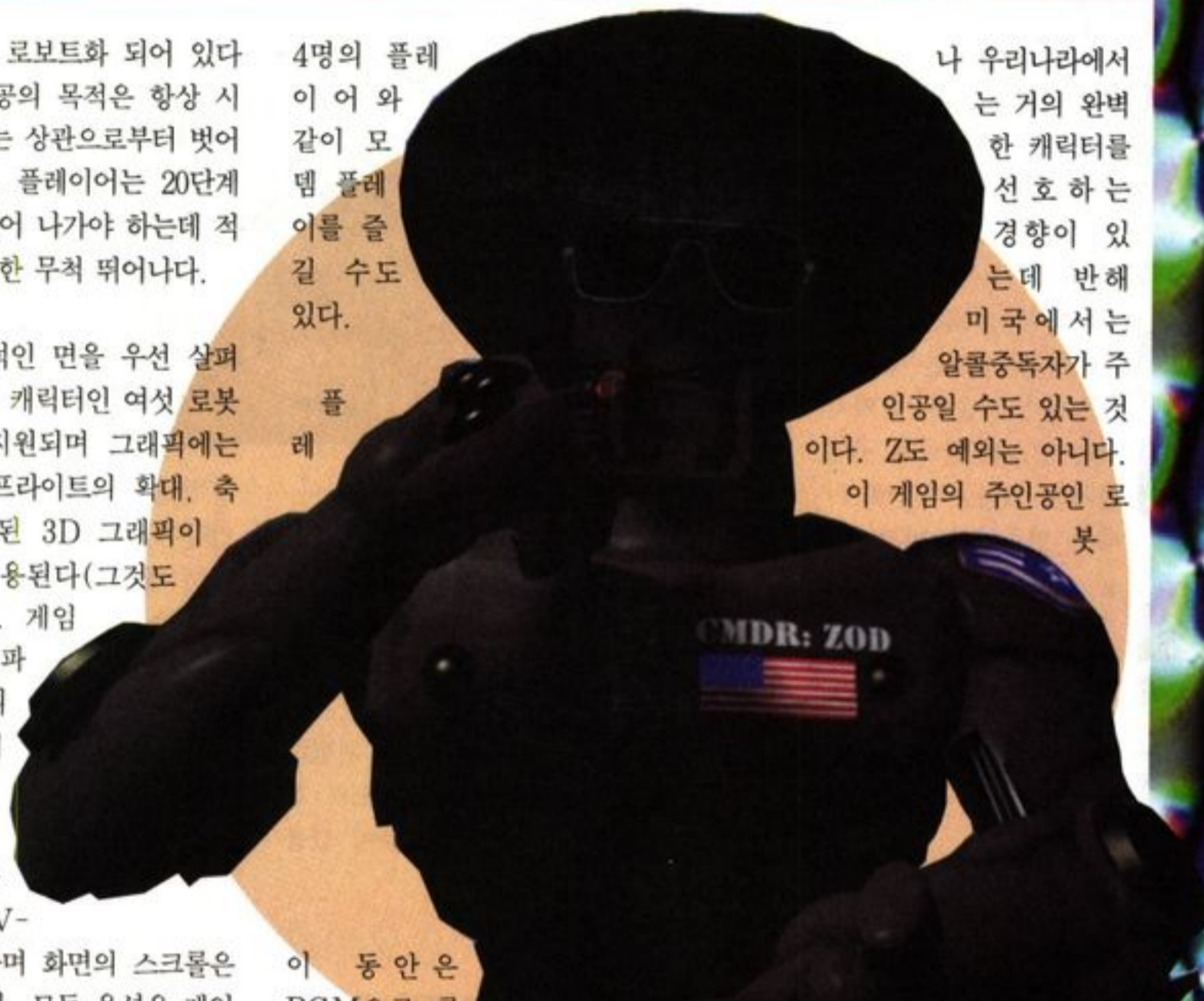
비트맵 브라더스는 이미 유명한 게임 제작사이다. 이번에 새롭게 등장하는 전략 시뮬레이션 게임 「Z」에서 플레이어는 탱크, 지프, 게틀링 기관포, 로보트, 공장 그리고 소방펌프까지도 컨트롤한다. 게임 플레이는 코맨드 & 컨커와 비슷하다. 플레이어는 조드 장군의 지위하에 적들이 플레이어의 장비를 부수기 전에 적의 유틸리티를 파괴해야 한다. 플레이어가 조작하는 로봇 군대는 각자의 개성을 가지고 있다. 따라서 플레이어의 명령에 따라 리액션도 틀려질 것이다. 게임의 목적은 컴퓨터(혼자 할 경우)나 모뎀으로 할 경우는 다른 플레이어로부터 어떤 특정지역을 컨트롤하기위해 땅을 차지하는 것이다.

영화 웨인스 월드(WAYNE'S WORLD)를 본 플레이어라면 영화의 주인공인 웨인과 가스가 연상될것이다. 영화와 다른 점이 있다면 그들이 로보트화 되어 있다는 것. 주인공의 목적은 항상 시가를 물고있는 상관으로부터 벗어나는 것이다. 플레이어는 20단계의 레벨을 풀어 나가야 하는데 적들의 지능 또한 무척 뛰어나다.

Z의 기술적인 면을 우선 살펴보자. 주인공 캐릭터인 여섯 로봇의 음성이 지원되며 그래픽에는 리얼타임 스프라이트의 확대, 축소와 렌더링된 3D 그래픽이 배경으로 사용된다(그것도 고해상도로). 게임 진행중에 폭파 장면은 거의 지구를 날려 버릴 것 같이 파워풀하다. 그래픽카드는 VGA와 SVGA를 지원하며 화면의 스크롤은 무척 부드럽다. 모든 옵션은 게임이 하드웨어의 환경에 맞춘다. 또한 모뎀을 이용, 네트워크상에서 4명의 플레이어와 같이 모뎀 플레이를 즐길 수도 있다.

플레이 동안은 BGM으로 록뮤직이 나오며 게임을 진행하다보면 큰 난관에 부딪치는 경우가 허다할 것이다. 해결책은 거대한 냉장고에 3시간동안 들어가 있는 것이다. 그렇다고는해도 Z는 결코 짜증나는 게임은 아니다. 그동안에 시간만 투자하면 클리어할 수 있었던 게임에 실증이 난 유저라면 이 게임을 멋진 게임이라 생각할 것이다.

미국인들은 반히로적인 캐릭터를 선호하는 경향이 있다. 일본이나 우리나라에서는 거의 완벽한 캐릭터를 선호하는 경향이 있는데 반해 미국에서는 알콜중독자가 주인공일 수도 있는 것이다. Z도 예외는 아니다. 이 게임의 주인공인 로봇 캐릭터들은 안하는 것이 없다. 술, 담배, 등등... 담배도 그냥 담배가 아니고 매우 독한 시가만 피운다고 하니 미국인들의 이상한 습성을 이해하기 힘들다. 국내 유저들은 이것을 단지 문화적 차이로 받아들이고 게임상의 주인공을 본받아서는 안될 것이다.

게임을 제작한 비트맵 브라더스의 말로는 이 게임을 하기위해 두꺼운 매뉴얼을 보지 않아도 된다고 한다. 이 회사가 만든 대부분의 게임(스피드 볼, 매직 포켓 등)이 그렇듯이 게임 플레이는 코맨드 & 컨커와 듄2를 혼합시켜놓은 것 같으나 기술적인 진보에 의한 볼거리 제공은 매우 인상적이다. Z 때문에 밤을 지샐 날도 얼마남지 않았으니 이제 조금만 더 기다리자.

스파이 게임의 신버전!

스파이 크래프트 (SPY CRAFT)

■ 인터랙티브 어드벤처
■ 액티비전 ■ 10월 예정

치밀한 계획!

2년전에 액티비전은 전 CIA 요원과 KGB의 국장들과 인터뷰했다고 밝혔다. 그리고 그 인터뷰 내용은 아직까지도 밝히지 않고 있는데(질문내용은 칠흙같은 밤에 어떻게 자지 않고 깨있을 수 있느냐라는 것이었다) 이 게임을 통해서 모든 전모를 드러낼 것이다.

캠링크는 플레이어가 어디에 있는지를 상관에게 알리는 역할을 한다. 필요없는 곳에 심심해서 들어갔다간 그가 암살명령을 내림과 동시에 플레이어는 저세상 사람이 될 것이다

영화팬이나 스파이에 관심이 있는 게임 플레이어라면 모두 스파이의 양대 산맥인 미국의 CIA와 소련의 KGB를 알 것이고 한번이라도 들어 보았을 것이다. 이들의 정보망과 Firepower(화력)를 대충 알아보면 그야말로 입이 벌어진다. 가장 기본적인 것이 도청이고 요원들 중 해커는 그 어떤 전산망으로도 아무 흔적없이 파고 들 수 있을 정도이다.

스파이 크래프트의 게임 설정의 시작은 미국 버지니아주의 랭글리라는 지역에서부터 시작된다. 플레이어는 유능한 CIA요원이 되기 위해 스파이 스쿨에서 트레이닝을 받고 있으며 좋은 성적으로 졸업한다. 그리고 그에게 막중한 임무가 주어지는데 그 확실한 전모는 아직 밝혀지지 않았다.

플레이어는 일단 어디에 쓸 지도 모르는 아이템들을 입수해야 한다. 그래야 나중에라도 필요할 때 쓸 수있기 때문이다. 아이템들을 입수하는 과정이 정말 흥미진진하고 자신이 실재 스파이가 된 기분이 들도록 하였다. 현대 스파이가 지니고 다닐만한 첨단 기기를 자신이 지니고 다닌다는 상상을 해보면 온몸에 전율이 느껴질 것이다.

액티비전은 이 게임을 개발하기 위해 실재로 250만 달러를 투자했으며 실재로 전 CIA와 KGB의 국장들로부터 조언을 들었다고 한다. 스파이 크래프트는 그야말로 스케일이 크고 흥미로운 작품이지만 게임을 진행하는데 필요한 어떤 힌트도 제공이 안된다고 하니 그 점이 좀 아쉬울 뿐이다.

스파이 크래프트에서 사용하는 무기는 모두 실존하는 것들이다. 현실감은 물론 만점이다

세가 PC 게임시장에 대돌풍 예고

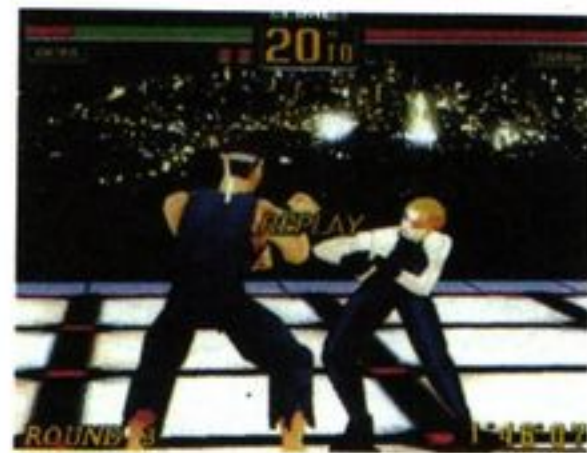
지난 E3의 세가 부스에 전시된 PC 타이틀은 모두 14가지였다.
그 중 주목할 만한 것은 「세가 랠리 챔피온쉽」과 「맨크스 TT」 2작품 정도이다.
특히 맨크스는 새턴으로도 이식되지 않은 작품으로 오히려 PC로 먼저 볼 수 있게 되었다.
세가 관계자는 아직 시작 단계이므로 지금은 EDGE 3D가 필요한지 등 아무것도 확실지 않지만 현재 내년 발매를 목표로 피치를 가하고 있는 중이다.

세가 기대의 PC 게임

「버철 화이터 PC」

아케이드용 『버철 화이터3』와 함께 현재 세가의 작품 중 가장 주목을 받고 있는 소프트이다. 새턴에는 『버철 화이터2』부터 등장되었던 팀 배틀 모두가 갖추어져 있는 것이 특징이다.

「윈도 95로 즐기는 버철화이터」

PC로 즐기는 버철 화이터라면 작년에 발매되었던 액셀레이터 보드 『다이아몬드 엣지 3D』 대응 버철 화이터를 떠올리는 사람이 많을 것이다. 그러나 이번에 발표된 『버철 화이터 PC』는 다이아몬드 엣지 3D 등의 추가 하드나 주변기기를 필요로 하지 않는 진정한 PC용 버철 화이터인 것이다. 미디어는 물론 CD ROM이며 윈도95 대응으로 팬티엄 90Mhz이상의 CPU를 탑재한 PC라면 충분히 구동된다. 드디어 PC로 세가의 소프트를 즐길 수 있는 날이 온 것이다.

그래픽은?

새로운 버철 화이터의 그래픽은 어떨 것인가 역시 가장 궁금한 점 중 하나이다. 『버철 화이터 PC』의 그래픽은 기본적으로 새턴용 『버철 화이터 리믹스』를 기초로 하고 있지만 개발시에 모든 캐릭터의 텍스처 작업을 새롭게 했기 때문에 지금까지의 분위기와는 다른 점을 느낄 수 있을 것이다. 더욱이 텍스처의 ON/OFF 기능을 사용하면 『버철 화이터1』과 같이 텍스처가 없는 상태로도 플레이가 가능하다.

각자 캐릭터의 그림(특히 얼굴)이 PC용에서 어떻게 변할까? 각 캐릭터의 승리포즈를 보며 확인해보자!

스피드는 문제가 없나?

올 3D 격투 게임을 PC로 구동할 경우 스피드에는 문제가 없을 것인가? 물론 이런 걱정은 누구라도 할 것이다. 하지만 걱정할 필요는 없다. 플레이를 하는 데에는 전혀 지장이 없을 정도로 스피드에는 지장이 없다고 한다. PC의 기능 중 캐릭터나 스테이지의 텍스처 매핑을 자유롭게 ON/OFF 가능하기 때문에 이런 기능을 살려 자신의 PC의 작동 환경을 잘 만져주면 새턴에 지지 않을 정도로 잘 구동된다.

조작방법은?

『버철 화이터 PC』를 즐기는 방법은 키보드를 사용하는 방법과 윈도 대응 게임 패드 또는 조이스틱을 사용하는 방법이 있다.

키보드로 플레이 할 경우

플레이어는 이동(상, 하, 좌, 우)과 공격(P, K) 가드(G)의 키를 사용 해서 플레이 한다. 여기에서 주의 할 점은 PC의 키보드로는 키의 동시 누르기가 불가능하다는 것이다. 그러므로 『버철 화이터 PC』의 경우 커맨드 입력 시 필요한 P+G, K+G, P+K+G 등의 조합 키의 경우 미리 옵션을 정해 주어야 한다. 결국 플레이어는 합계 10개의 키로 자신의 캐릭터를 조작하게 된다.

PC용에서의 신기능

PC의 좋은 점은 그래픽의 해상도와 게임의 조작이라는 부분을 유저가 자기의 마음에 드는 대로 설정할 수 있다는 점이다. 이것은 요즘 등장하는 거의 모든 IBM PC게임에 이미 탑재되고 있는 기능이다. 처리능력이 늦은 PC에서는 화면의 해상도를 낮추면 게임을 스무스하게 즐길 수 있고 조합키를 포함하여 커맨드를 입력하는 기본 키를 자기의 개성에 맞게 설정할 수 있으므로 액션 게임도 PC에서는 보다 즐기기 쉬워질 수 있는 것이다. 물론 이번 『버철 화이터 PC』에서는 이러한 기능들이 모두 탑재되어 있는 것이다.

해상도의 고/저 화질의 선택과 캐릭터 또는 스테이지에 입혀진 텍스처의 ON/OFF. 이 두가지를 자신의 개성에 맞게 나누어 사용하면 결국 자신의 PC에 맞는 자신의 『버철 화이터 PC』를 즐기게 되는 것이다. 물론 이러한 설정 이외에도 『버철 화이터 PC』의 특수기능인 오리지널 모드가 있다는 것도 간과할 수 없다.

버철 화이터에서는 아케이드 모드, VS모드, 단위인정 모드의 3가지 모드가 갖추어져 있지만 이번 PC버전에서는 3대3이나 5대5로 즐길 수 있는 팀 배틀 모드와 컴퓨터끼리의 대전을 지켜볼 수 있는 와치모드가 추가되어 있다. 더욱이 플레이어가 좋아하는 각도와 거리에 카메라를 설정할 수 있는 모드 등도 『버철 화이터 PC』의 재미를 배가시키고 있다.

그외 세가 PC 타이틀

데이토나 USA

세가의 3D 레이싱 『데이토나 USA』도 역시 윈도용으로 등장할 예정이다.

7월 예정으로 새턴에서 보였던 폴리곤 결함도 없다.

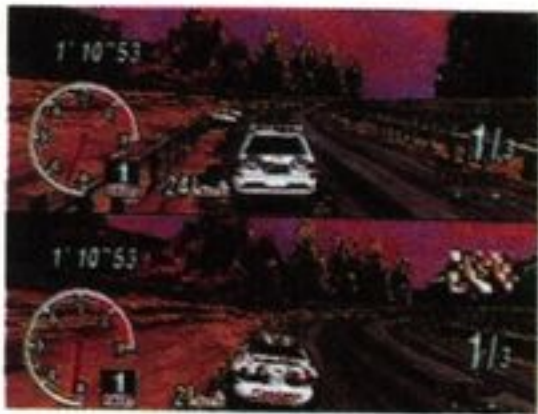
에코 더 돌핀

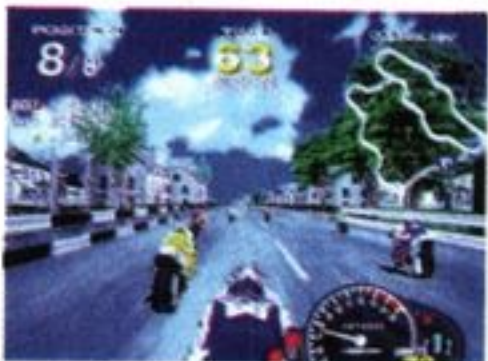
알라딘보이용 게임이었던 『에코』도 버전 업되어 PC로 등장한다. 8월 예정이다.

소닉 더 헤지호그 CD

소닉 팬이라면 반드시 소장해야할 (소닉 더 헤지호그 CD). 보다 깔끔해진 움직임과 PC용 만의 (보너스)등 여러가지 신요소가 추가되었다.

세가 랠리 챔피언쉽

현재 레이스 게임 중 최고의 수작이라고 평가받고 있는 『세가 랠리 챔피언쉽』도 윈도95용으로 이식 결정되었다.

맨크스 TT 슈퍼 바이크

하이스피드 배틀이 매력적인 오토바이 레이스 게임 『MANX TT』의 이식도 결정되었다. 세가 랠리를 다뤘던 AM3연이 제작을 담당한 작품으로 윈도95로 내년에 발매될 예정이다.

코믹 존(COMIX ZONE)

스피치 버블과 음향 효과는 단순한 스크롤 액션과는 다른점을 보여준다

코믹 존은 여러분을 만화책의 세계로 인도할것이다. 물론 국내 유저들은 게임상에 등장하는 캐릭터나 만화 자체에 익숙하지 않을 것이다.

여기에 나오는 캐릭터는 미국에서 크게 히트한 만화의 주인공들이며 이 만화를 아는 유저나 모르는 유저나 역시 만화의 흥분을 실제로 체험할 수 있을 것이다.

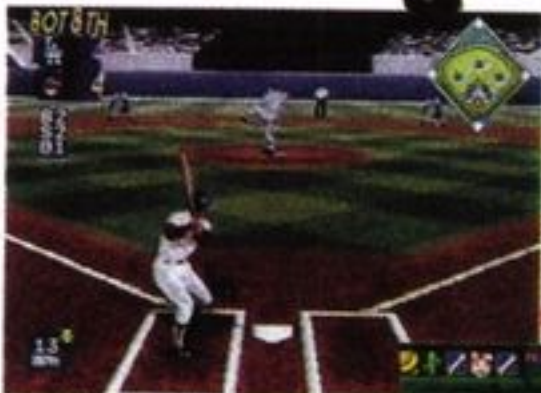
게임 플레이는 단순한 스크롤 액션이나 아주 사소한 부분에 멋진 아이디어를 추가함으로해서 만화세계를 잘 표현한 게임이다. 그러한 터치를 구체적으로 보면 보통의 액션게임이라면 스트리트를 배회하며 적을 무찌르지만 코믹스 존에서는 주인공이 화판사이를 드나들며 전투를 하게 된다. 물론 만화처럼 대화내용을 풍선(Speech bubble이라 한다)안에다 표현함으로써 만화에 최대한 가깝도록 노력한 흔적이 엿보인다. 또한 캐릭터의 파워 업이나 무기 업도 존재한다.

단 한가지 당부하고 싶은것은 이 게임은 예전의 메가드라이브(세가)에서 컨버전 된 게임이므로 아주 특별한 게임플레이를 기대하지 말라는 것이다.

버철 시티 P.D

버철 캅의 윈도판으로 영문 버전은 판권관계상 『버철 시티 P.D』라는 이름이 붙여졌다. 다만 PC용에서는 건 대신 마우스로만 플레이해야한다는 아쉬움이 있다.

월드 시리즈 베이스 볼 '96

작년 새턴으로 발매되었던 『노모 야구』의 리메이크 판이다. 이식 순서나 완성도로 보아 올해 안에 발매될 예정이며 엑셀레이터 없이도 플레이가 가능하다.

세가 PC를 둘러 싼 3개의 키워드

그래픽 엑셀레이터

다이아몬드 엣지 3D

3D 매직

다이아몬드 엣지 3D는 작년 12월에 윈도 전용으로 발매되었다. 3D 이미지를 강화하기 위한 액셀레이터 보드이다.

간단하게 말하면 이것을 PC에 탑재하면 버파나 버철 캅과 같은 3D 게임도 스피드에 구애되지 않고 부드럽게 즐길 수 있는 것이다. 그러나 이것을 반대로 말하면 작년까지의 PC 스펙으로는 버파나 버철 캅과 같은 3D 게임은 사실상 꿈에 지나지 않는 것이었다. 그러나 이번에 발매된 버파 PC는 이러한 보드를 필요로 하지 않는 혁신적인 것이다.

물론 그래픽 기능을 강화시키는 제품으로는 위의 다이아몬드 엣지 3D를 필두로 여러 제품들이 시중에 나와 있다. 이 『3D 매직』도 그중의 한 제품으로 한솔전자에서 지난 5월 출시한 제품이다. 미리 (버철 화이터 PC)의 국내 상륙을 예견한 것인지 이 제품에는 그래픽의 강화 기능외에 세가 새턴의 조이패드를 그대로 연결해서 사용할 수 있는 포트가 있는 것이 특징이다. 다시말해 기존의 새턴 패드를 IBM 패드처럼 PC 상에서 자유롭게 사용할 수 있게 해주는 것이다. 그러므로 이 보드를 사용하면 새턴 패드를 연결하여 새턴과 같은 기분으로 『버철 화이터 PC』를 즐길 수 있다.

이외 기대작

『팬저 드래군』, 『소닉 CD』, 『소닉 스쿨 하우스』, 『바쿠바쿠』 등 십여개의 타이틀들이 이식될 예정이다.

주변기기

기존의 패드나 조이스틱에 완벽 대응

PC로 세가의 비디오 게임을 즐기는데 있어 가장 염려가 되는 이것이 바로 패드나 조이스틱을 둘러싼 주변기기의 문제이다. 이미 PC용 패드나 조이스틱은 각 메이커에서 발매된 여러종류의 제품들이 나와 있다. 이번에 발매된 세가의 『버철 화이터 PC』는 이러한 기존의 조이패드와 조이스틱에 아무 문제없이 호환이 가능하기 때문에 사실 키보드로 게임을 즐기는 편보다는 이러한 주변기기를 이용하면 더욱 부드러운 게임을 즐길 수 있을 것이다.

스크린 세이버

게임과는 다른 PC의 새로운 영토

스크린 세이버는 원래 PC의 모니터를 보호하기 위한 수단으로 개발되었으나 현재는 디즈니를 포함한 유명 게임 메이커로부터 재미있는 스크린 세이버가 상용제품으로 나와 있어 앞으로 PC의 새로운 영토로 자리잡게 될 것이다. 세가가 이번에 PC 사업에 본격적으로 참여하면서 소닉의 스크린 세이버를 내놓은 것은 어쩌면 당연한 일인지도 모르겠다. 현재는 윈도용으로만 발매될 예정이지만 요즘 추세로 비추어 보아 어쩌면 매킨토시용으로 발매될 지도 모르겠다.

INTERVIEW

SKC 게임 소프트 팀 하상찬 과장

"세가에서는 『버철 화이터 PC』에 대한 가능성을 크게 생각하고 있습니다. 실제로 세가 측에서는 약 3만장 정도의 판매를 예상하고 있었는데 일본에서 발매 첫날 3만장을 넘겨 버렸다고 합니다. 물론 우리나라의 경우도 그러리라고 장담할 수는 없지만 이번 『버철 화이터 PC』를 시작으로 앞으로 무궁무진한 가능성이 있다고 저희는 생각하고 있습니다."

SKC에서는 세가PC팀과 계약을 맺고 앞으로 세가PC에서 나오는 타이틀의 대부분을 국내에 공급할 계획이라고 하상찬 과장은 자신있게 말하고 있다. "『버철 화이터 PC』는 리믹스 수준이라고 생각합니다만 사실은 그 수준을 훨씬 뛰어 넘고 있습니다. 또한 『버철 화이터 PC』의 탄생은 『버철 화이터2』, 『버철 화이터3』의 IBM PC으로의 이식 가능성도 예고하고 있는 것입니다. 『버철 화이터3』가 PC로 나온다면 새턴용

"세가 PC, 언젠간 일본에 역수출 노리겠다."

『버철 화이터3』의 판매를 훨씬 웃돌 거라고 생각합니다. 그리고 이런 상태가 유지되면 차후에는 그 폭을 줄여 동시에 발매되는 수준까지 올라갈 겁니다"라며 발전 가능성에 대해 이야기하며 세가의 전략적 측면이라고 은근히 강조했다.

올해는 5-6정도의 세가PC 타이틀이 국내에 상륙할 예정이다. 우선 『버철 화이터 PC』가 그중에 하나이고 그 이후로는 『데이토나 USA』와 『소닉 CD』가 될 가능성이 가장 크다. 이것이 국내 PC 게임업계에 태풍의 눈이 될 것은 자명한 일이다. 시기적으로 『버철 화이터 PC』는 늦은 것이 확실하다. 하지만 『워크래프트』와 같은 대작들은 생명이 길기 때문에 장기전략을 세워 놓는다면 문제는 없을 듯하다. 또한 『버철 화이터 PC』로 인해 윈도95의 확산이 가속화될 듯하다.

세가PC측에서는 스크린 세이버도 하나의 사업영역으로 생각하고 있다. 물론 SKC에서도 세가의 스크린 세이버를 판매할 수 있는 것이다. 하지만 국내에서는 아직까지 스크린 세이버를 판매한 유래가 거의 없다시피한 전례를 비추어 장기전략을 구상해 언젠가는 판매할 예정이며 국내뿐 아니라 일본으로의 역수출 가능성도 시사하고 있다.

세가PC 추진 본부장 [후지와라 신지]

세가PC의 한국진출로 인해 관심을 모으고 있는 세가PC의 후지와라 신지 사업 추진 본부장은 지난 7월 18일 가진 조인식에서 앞으로 세가는 SKC와 공동으로 아시아 시장을 공략한다고 발표하고 "세가의 입장에서 아시아의 첫번째 대상은 한국이고 그 이후는 대만, 그다음은 중국이나 그 외 주변국가들을 생각하고 있습니다. 하지만 세가가 직접 진출하는 것보다는 SKC와 손을 잡는 방법을 택했습니다."라며 한국이 아시아 시장 공략의 교두보임을 밝혔다. 결국 한국이나 일본에 비해 중국이나 그외 국가들은 아직도 불법 카피 등 시장의 음성적인 면이 많기 때문에 SKC라는 파트너를 통해 세가로서는 위험부담을 줄이는 방법으로 아시아권의 진출을 도모한 셈이다.

"한국을 시작으로 전 아시아에 세가 PC 타이틀이 뿌려질 것이다."

세가PC는 '아케이드 게임이 새턴으로 이식되고 그후에 PC'라는 컨셉트에 대해 후지와라 본부장은 다음 세가지 방법을 제시했다. "첫번째 방법으로는 질문내용과 같은 순서가 있고 그 다음에는 새턴의 오리지널 소프트를 PC로 컨버전하는 방법이 있고 세번째로는 오리지널 PC 게임의 제작이 있습니다." 즉 세가지 방법을 모두 다 사용하되 특히 오리지널 PC 게임에 중점을 두어 이미지를 강화시키겠다는 것을 분명히 했다. 또한 세가 PC의 미공개 기대작에 대해서는 "밝힐 수 없는 상황입니다. 현재 파트너인 SKC에도 밝히지 않은 사항이니까요. 지난번 E3 쇼에서 공개했던 것과 같은 방법으로 올 연말이나 내년에 추가 타이틀을 공개하고 올해는 현재 릴리즈되어 있는 타이틀에만 총력을 기울일 생각입니다."라며 전략적인 이유를 들어 공개하지는 않았지만 분명히 기대작들이 더 있음을 시사했다.

한편 후지와라씨는 한국 PC 게임 시장에 대해서 파악된 것이 최근의 일로 의외로 큰 시장이라는 것을 알고 놀랐다고 한다.

세가의 차후 사업 계획과 감추어진 타이틀 등 비록 그 자세한 내용은 밝히지 않았지만 올해 공개된 12개의 타이틀 이외에도 내년에는 오리지널 PC 게임 등 대작 소프트들이 대거 출시될 것이라는 것을 미루어 알 수 있었다.

Vs(versus)는 서로 비슷한 류의 게임을 비교, 평가해보는 코너로 현재 국내에 출시된 타이틀을 비교해보며 게임의 재미를 더하는 코너입니다. 이번 호에는 첫번째로 로봇 시뮬레이션의 최고봉인 멕 워리어 2와 어스 시즈 2를 비교합니다.

MECHWARRIOR 2 31ST CENTURY COMBAT VS EARTHSIEGE 2

멕워리어2 vs 어스시즈2

울프족의 Clan Hall

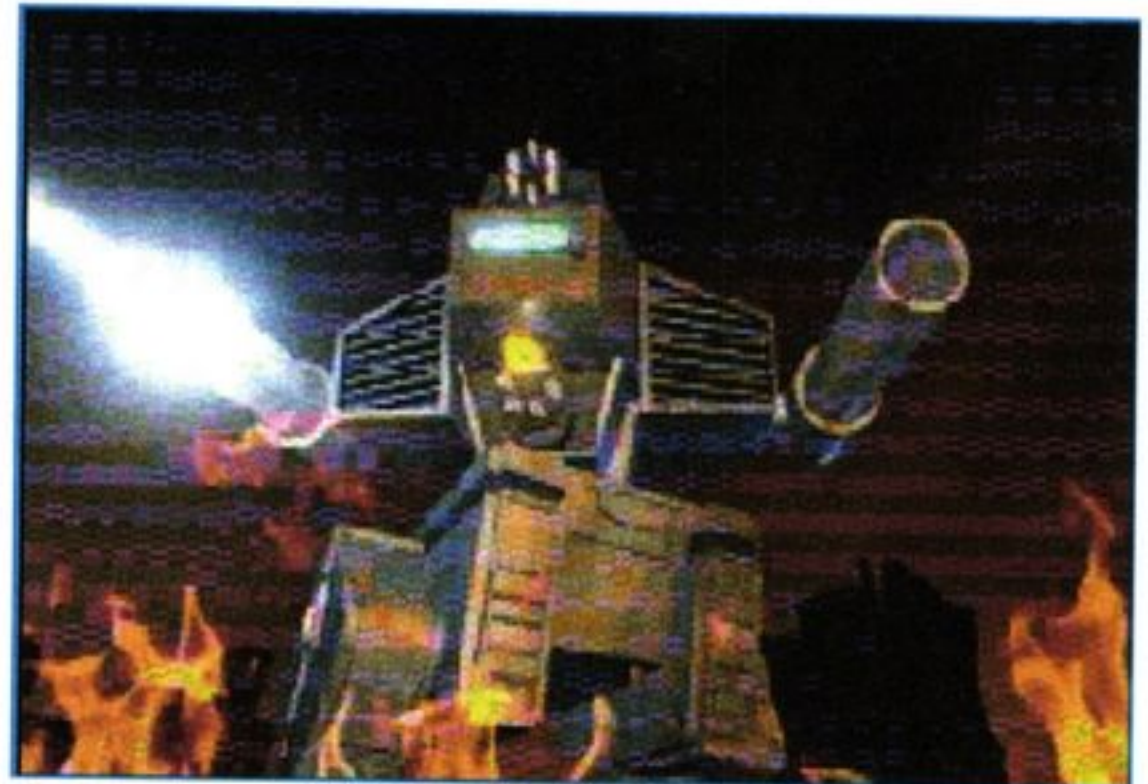
연습 모드

두 메카닉 게임의 전쟁

최근에 가장 잘 만들어진 로봇 시뮬레이션을 꼽으라면 단연 멕 워리어2와 어스 시즈2를 들 수 있다. 멕 워리어2가 대기업의 요란한 광고와 함께 출시가 된 반면에 어스 시즈2는 조용하게 게임 유저들 사이에 소문이 퍼져나갔다. 본란에서는 로봇 시뮬레이션 게임의 최고봉인 멕 워리어 2와 어스 시즈 2를 비교, 평가해 보기로 하겠다.

게임의 배경

멕 워리어는 31세기의 로봇 전투를 배경으로 하고 있다. 게이머는 울프족이나 제이드종족 중 어느 한 부족에 속해 신참 조종사로서 전투에서 살아남아야 한다. 그 뿐만 아니라 자신의 명성과 지위, 그리고 부족의 명예를 높여 부족장인 칸(Khan)의 자리에 올라야 한다. 그리고 궁극적으로는 명예와 능력을 인정받아 모든 부족의 지도자인 일칸(il Khan)자리에 오르는 것이 그 목적이다. 즉, 멕 워리어는 단순한 전투뿐만이 아니라 기사도 정신에 입각한 명예와 지위를 생각해야 한다는 것이다. 전투 중 도망을 가거나 로봇으로부터 탈출, 혹은 임무에 실패했을 경우 자신의 명예에 큰 타격을 입게 된다. 또한 멕 워리어는 로봇 기체를 사용한 인간들 간의 전투이다. 따라서 전투에 쓰이는 로봇은 단지 인간들의 전투에 필요한 도구일 뿐이다. 즉, 스스로 생각하거나 움직이지 못한다.

어스 시즈 역시 미래의 로봇병기 전투를 그리는 내용을 가지고 있다. 그러나 멕 워리어에 비해 어스 시즈의 세계관은 조금 다르다. 어스 시즈에서 게이머의 존재는 한 사람의 군인일 뿐이다. 즉, 명예나 지위 등을 위해 싸우는 것이 아니라 사이브리드 허큘란에 의해 빼앗긴 지구를 찾기 위한 전

허큘란의 무차별 공격

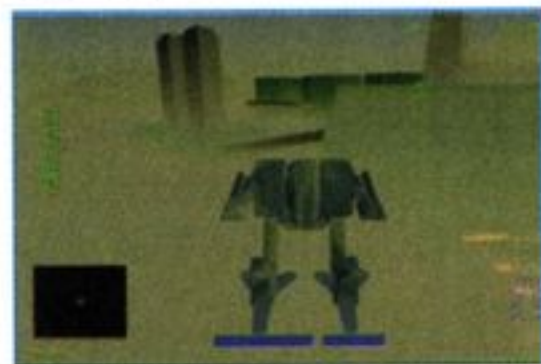
지구 탈환의 시작

투에 참여하게 된 병사일 뿐이다. 물론 어스 시즈에서도 게이머는 로봇 허큘란을 타고 전투에 참가한다. 그러나 멕 워리어와는 달리 게이머는 명예나 지위보다는 어떻게든 전투에서 승리하거나 살아남아야 한다. 그렇지 않을 경우 인간들이 사이브리드 허큘란으로부터 지구를 탈환하는데 큰 장애가 될 수 있다.

시스템 요구사항과 그래픽

그래픽을 비교하지 전에 각 게임의 시스템 요구 사항을 살펴보아야 할 것이다. 두 게임 모두 최소 사양을 486DX2/66에 8Mb RAM으로 잡고있다. 그러나 위와 같은 최소 사양에서 윈95를 돌리기에는 무리가 있음을 여러분도 잘 알 것이다. 아니 윈95를 돌릴 수 있다 하여도 시스템 자원을 엄청나게 소비하는 게임을 플레이하기엔 무리가 있을 것이다. 물론 낮은 해상도로 게임을 플레이할 수 있지만 다이렉트 드로우 드라이버가 저해상도에서도 지원이 되는지는 의문이다.

그러나 권장사양 시스템이 된다면 위에서 말한 속도차이는 거의(?) 문제가 되지 않는다. 윈95용으로 출시된 어스 시즈의 경우 다이렉트 드로우라는 그래픽 기법에 의해 놀라운 속도감과 그래픽을 보여준다(멕 워리어와 대등한…). 벡터 그래픽 같은 멕 워리어의 텍스처에 비해 어스 시즈의 그것은 참으로 훌륭하다고 말할 수 있다. 단 여기서 주목해야 할 점은 어스 시즈의 경우 640 X 480 이상의 해상도를 지원하지 않는다는 것이다. 멕 워리어의 1024 X 768해상도의 시원한 창화면을 볼 때 어스 시즈의 그것은 조금은 답답해 보이기도 한다. 그러나 그래픽만으로 게임의 재미를 평가할 수는 없을 것이다. 이제 게임의 재미를 결정하는 실제적인 내용들(사운드, 조작성, 현실감등…)을 살펴보도록 하자.

터지는 적기체

화학공장을 파괴한다

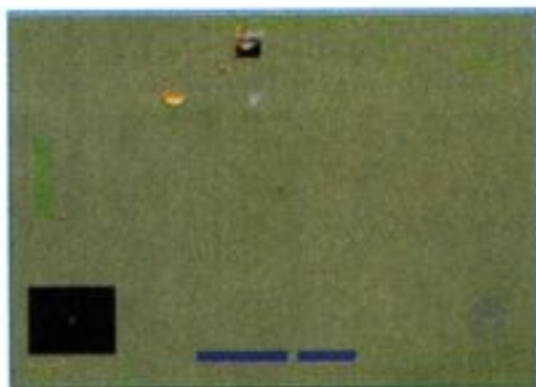
사운드

멕 워리어와 어스 시즈 모두 게임 CD-ROM의 오디오 트랙을 사용해 배경음을 출력한다. 이러한 방법은 요즘 게임의 특색인데 이것은 아마 사용자가 가지고 있는 사운드 카드가 천차만별이기 때문에 모든 이에게 좀 더 듣기 좋은 사운드를 지원하기 위함인 것 같다.

두게임의 효과음을 비교하기란 상당히 어렵다. 두 게임 모두 상당한 수작들이고 각 효과음(레이저가 날아가는 소리, 폭탄이 기체에 맞는 소리, 각 대원과의 연락 목소리, 그 이외의 여러 가지 효과음들…)들에 노력을 들였기 때문에 굳이 어떤 것이 좋다고 말할 수 없다.

Map View

미션 브리핑

조작성

멕 워리어의 경우 다분히 시뮬레이션 적인 요소를 많이 가지고 있다. 즉, 각 상황에 따른 설정 상태가 매우 복잡하며 따라서 이를 외워 익숙해지는데는 상당한 시간이 걸린다. 하지만 한 번 익숙해지고 나면 이처럼 편한 키배치가 또 있을까? 하는 생각이 들 것이다. 그러나 어스 시즈의 경우 속도증감과 선회포탑 버튼이 따로 나누어져 있는데 이는 기체의 조작에만 양손을 쓰게 만들어 전투 중 다른 펑션키의 사용을 어렵게 만든다. 또한 어스 시즈는 멕 워리어에 비해 조작성 면에서 조금 더 아케이드 적인 성향을 가지고 있다. 그렇다고 어스 시즈가 단순 아케이드 게임처럼 쏘고 부수는 것만 한다는 것은 아니다. 멕워리어에 비해 조작성 면에서 좋은 표현으로는 사용이 쉬우며 나쁜 표현으로는 현실성이 떨어진다는 얘기다. 하지만 조작성 면에서의 현실성이 꼭 게임의 재미를 높인다고는 볼 수 없다. 게임을 좋아하고 그렇지 않고의 차이는 개인적인 편차가 크기 때문에 구체화할 수 없음을 여러분도 잘 알 것이다. 이러한 경우 사실적인 조작을 원하는 사람에게는 멕 워리어가 어스 시즈보다는 재미를 느끼게 해줄 수 있을지 모르지만 그렇지 않은(박력과 스릴을 느끼려고 하는) 게이머는 멕 워리어의 복잡한 조작성은 게임의 흥미를 시들하게 할 수도 있기 때문이다.

Mech Lab

Image View 상태

HUD(Head Up Display) 비교

방향 지시기
조준 브래킷
거리/배율
레이더 표시기
고도계
조준 카메라
표적 정보
열추적 지시기
조준선
무기표시
다기능 표시 장치 (현재는 기계 손상 표시 상태)
전진(녹색) 후진(청색)
현재 속도
점프 추진 지시기
델타 열 지시기 (열 변화율)

멕 워리어cockit
어스 시즈cockpit

멕 워리어에서 HUD화면의 경우 디스플레이의 전면을 사용하는 모습을 볼 수 있다. 모든 것이 확연하게 알 수 있는 화면구성 깔끔한 선처리 등은 나무랄 때가 없다. 허나 어스 시즈의 HUD상태를 보면 현실적으로 보이긴 하나 정보를 얻기 위해서는 여러 버튼을 일일이 눌러보아야 하는 불편함이 있다.

현실감

멕 워리어와 어스 시즈 모두 현재까지 나온 로봇 시뮬레이션 게임의 최고봉임을 누구도 부인하지 못할 것이다. 허나 쌍둥이도 차이가 있는 법. 아무렴 회사가 다르고 나온 시기가 다른 이 두게임의 차이점이 없을까?

우선 결론부터 말하면 그래픽의 현실감면에서는 어스 시즈에 높은 점수를 주고 싶다. 윈95의 그래픽 드라이버를 통해 화면출력을 하고 있지만 다이렉트 드로우를 사용해 도스용에 뒤지지 않는 부드러운 움직임과 좋은 색감을 보여 준다. 그리고 각 메카들의 텍스처와 배경 텍스처가 아주 훌륭하다. 따라서 좀 더 사실적인 기체들과 배경을 보여준다. 이점은 멕 워리어가 본받을 만한 점이다(추후에 윈95용 멕 워리어가 나온다면 상황이 달라질 수 있다). 반면 멕 워리어는 조작성의 현실감과 배경의 변화면에 어스 시즈를 앞서고 있다. 사막, 겨울, 밤, 새벽녘 등의 다양한 배경과 이미지 효과, 적외선 탐지 등, 여러 기능을 지원하는 멕 워리어는 실제 메카 안에 게이머가 타고 있다는 느낌을 줄 정도이다.

미션수와 메카의 수 그리고 메카 디자인 면에서도 멕 워리어가 먼저 출시 되었음에도 불구하고 좀더 앞선 모습을 보여주고 있다. 멕워리어의 메카의 수는 총 15가지이며 각 메카의 모양이 다르고 기능, 특징들이 다르다. 그리고 사용자가 어떻게 메카를 설정하느냐에 따라 수천, 아니 수백 가지의 메카가 만들어 질 수 있다. 또한 2개의 부족 중에서 원하는 한 부족을 선택할 수 있으니 메카의 수에서는 단연 멕 워리어가 압도적으로 많다고 할 수 있다. 그러나 어스 시즈의 경우 총 메카의 수가 6가지밖에 안되며 그 모양 역시 대부분 비슷하다. 한가지 특이한 점은 멕 워리어와는 달리 비행메카가 있다는 것이다. 이 비행메카를 타고 있으면 디센트류의 게임을 하고 있다는 생각이 들기도 한다. 하지만 메카의 부족은 추후 어스 시즈의 속편이 나온다면 꼭! 해결해야할 부분이다.

총평

최근 컴퓨터가 급속도로 빨라지면서 게임계 역시 빠른 속도의 컴퓨터를 요구하는 3D게임 쪽으로 눈을 돌리고 있다. 멕 워리어와 어스 시즈, 이 두 게임 역시 이러한 게임계의 변화를 단적으로 보여주는 작품들이라 할 수 있다. 게임이 재미있고 그렇지 않고의 차이는 한 개인이 판단할 수 는 없을 것이다. 다행히 각 통신사의 공개자료실에는 멕워리어 2와 어스 시즈 2의 데모프로그램이 있으니 모두 플레이해 보고 스스로 판단해 보는 것도 괜찮을 것이다.

파괴된 건물 잔해

조정키 안내

맥워리어 2

무 기	
무기발사	SPACEBAR
무기선택	ENTER
연결사격/집중사격전환	\
그룹1,2,3에 무기추가	SHIFT+1,2,3
그룹1,2,3발사	NumLock,/,*(Keypad)
탄약방출	K

표적	
표적순환선택	T
이전표적	R
가장 근접한 적선택	E
아군관찰	F
목표물탐지	Q
탐지된목표물내용확인	I
표적표시OFF	CTRL+T

HUD 시스템	
다기능표시장치순환선택	F1

표시기	
레이더표시기(표준/전체화면)	F2
철망형피해표시기	F3
탄약피해보고	F6
HUD작동조정	F11
시스템상태	U
목표물/임무확인	F12

카메라	
표적관찰	F4
후방관찰	F7
하부관찰	F8
무기관찰	F9
무기관찰(전화면)	F10

멕조종	
무출력/최고출력	1,0
출력증감	+/-
좌우로조종	← →
후진	BACKSPACE
몸통회전	〈,〉
몸통원위치	/
하체몸통방향으로	M
점프젯	J

멕조종	
점프젯조종	6-Key Home Keypad
NAV선택	N
자동항법장치	ON/OFF A
MASCON/OFF	V
작동정지/재시동	S
과열로인한작동정지무시	O
조종사탈출ON/OFF	CTRL+E
조종사탈출	CTRL+ALT+E
자폭	CTRL+ALT+X
아군일원지휘	CTRL+F1orB
Point1,2지휘	CTRL+F2,F3

조종화면조절	
전망확대	Z
전망축소	SHIFT+Z
전망원상태로	CTRL+Z
좌우흘끗 보기	Keypad7,9
조종사시각조절	CTRL+ARROWS
저광증폭ON/OFF	L
강화영상ON/OFF	W
위성전송화면ON/OFF	F3
위성화면전망확대	X
위성화면전망축소	SHIFT+X
외부추적카메라ON/OFF	C
외부카메라조절	CTRL+ARROWS

기타장치	
전투변수선택	ESC
Pause	ALT+P
전투실행화면캡처(GIF로저장)	CTRL+P
임무중단(ClanHall로)	CTRL+Q

어스 시즈 2

조정석 상에서 사용되는 키	
허큘란 이동 좌/우	화살표 키
허큘란 스로틀 상/하	화살표 키
포탑조정	I/M , J/K
레이저 방향타	J/K
포탑을 중앙으로 이동	백스페이스
몸체를 중앙으로 이동	\
좌측조망	F9
우측 조망	F10
조정석 화면으로 복귀/HDD조망	ESC

조정키 안내

메뉴 선택에 사용되는 키	
선택 사항 취소	ESC
다음 버튼 선택	TAB
아이템 선택	ENTER
이전 혹은 다음 아이템 하이라이트	상/하 화살표키

외부조망에 사용되는 키	
내부/외부 조망	V
카메라/허큘란 조종	ENTER
다음번 허큘란 분대 조망	N

무기 선택에 사용되는 키	
현재 선택된 무기 발사	SPACEBAR
목표물 선택	ENTER
가장 근접한 목표물	'
자동 포탑추적 On/Off	T
목표물 포드 조준	TAB
무기 선택	1,…0
무기 선택에 사용되는 키	
다음번/이전무기	W/Alt+W
선택한 무기 연결	L
발사 체인에 무기 적재/해제	Alt+1,…0
다음번 체인 선택	~
레이더 모드 변경	R
검색범위 설정	Alt+R
레이더에 설치된 후방	「
방어막 증가	
레이더에 설치된 전방 방어막 증가	」

디스 플레이 화면 상에 사용되는 키	
허큘란 상태화면	F1
통신명령화면	F2
지형 지도 화면	F3
레이더	F4
목표물 상태 표시화면	F5
미사일 조망 화면	F6
HDD-명령어 표시 화면	F7
HDD-세밀한 형태의 상태 표시화면	F8

통신(FLASHCOMM)	
메시지 전송	Alt+핫키
목표물 공격	A
지정된 목표물 무시	G
구조 요청	H
합류 요청	O
적에대한 탐색/Emcon	C/E
발사/발사보류	F
이전/다음번 메시지	〈/.〉
선택한 메시지 전송(XMIT)	X

명령어 디스플레이에 사용되는 키	
명령어 디스플레이(HDD) 조망	F7
지도 화면 스크롤	화살키
지도화면 확대/축소	+ / -
조종사 선택	1,2,3
이전/다음번 메시지 선택	,〈/.〉
교전 종료	D
적 공격	A
위치 방어	F
그리드 지점 순찰	T
그리드 지점으로 이동	G
위험 지역에 대한 검색	C

역사로 보는 로봇 조감도

●BC 300 로마 군인
로마 군인들은 자기 몸을 보호하기 위해 온 몸을 가죽과 철로 감쌌다.

●554 란슬럿 경
아더 왕의 기사로 몸을 가볍게 움직이기 위한 흔적을 볼 수 있다.

●1931 심해 다이빙 슈트
20세기 들어 심해에서 공기 압을 버티기 위해 두꺼운 철로 만들었다.

●1977 스톰 트루퍼
스타워즈에 나오는 제국군병사로 광선검과 블라스터 건으로부터 보호하기 위해 만들어졌다.

조정키 안내

피해상황 표시에 사용되는 키	
허큘란 선택	좌/우 화살키
구조상태	S
내부장치	I

기타 명령에 따른 키	
온 라인 매뉴얼	?
임무 중지	P
임무목표 리뷰	F11
임무 마치기	Q
시뮬레이션 환경 설정	F12
게임 끝내기	Ctrl+Q

멕 워리어 2와 어스 시즈 2 메뉴얼을 참조

PCG 14, 90%

PCG 21, 92%

지금까지 출시된 로봇 액션 게임들

▶**메탈 테크;어스 시즈(Metal-Tech;Earthsiege)**
시에라/동서게임채널 (95년 1월)
최초의 로봇 시뮬레이션 게임이라 볼 수 있다.

▶**아이언 어설트(Iron Assault)**
버진/동서게임채널(95년 3월)
어스 시즈보다 나은 형태이지만 둠 스타일의 로봇 게임이다.

▶**멕 워리어2(MechWarrior2)**
액티비전/LG미디어(95년 8월)
로봇 시뮬레이션 게임의 한 획을 그은 전략과 액션이 가미된 게임이다.

▶**어스 시즈2(Earth Siege2)**
시에라/동서게임채널(96년 3월)
윈 95전용의 다이렉트 드로를 기본으로 한 게임이다.

앞으로 출시될 게임들

▶**멕 워리어2 윈도 95버전 - 액티비전**
넷 멕과 시나리오를 보강, 더 나은 그래픽으로 게임이 출시될 예정이다.

▶**G-NOME - 7TH 레벨**
윈도 95전용으로 제작된다는 소문외에는 아직 자료가 공개되지
않았다.

▶**멕 워리어3 - FASA**
아직 기획단계로 액티비전에서 FASA로 라이센스를 맺은 것외에는 밝혀진 것이 없다.

▶**미션 포스:사이버 스톰 - 시에라**
어스 시즈의 전략 시뮬레이션 게임으로 모든 유닛이 3D로 처리됐다.

♥♥♥♥♥ 문의처 ♥♥♥♥♥
멕 워리어 2
〈LG미디어 02-3480-6593〉
어스 시즈 2
〈동서게임채널 02-3662-8020〉

VS코너에서는 매달 독자들이 직접 평가한 게임 원고를 받습니다. 또한 여기에 채택된 원고는 소정의 원고료와 최신PC 게임을 드리겠습니다. 독자들의 많은 참여 바랍니다.
■하이텔, 천리안 : champg
■나우컴 : 네모네모
■ 인 터 넷 : champg@hitel.kol.co.kr
■주 소 : 서울시 용산구 청파동 3가
29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프
■담당 : 게임파워 손영국

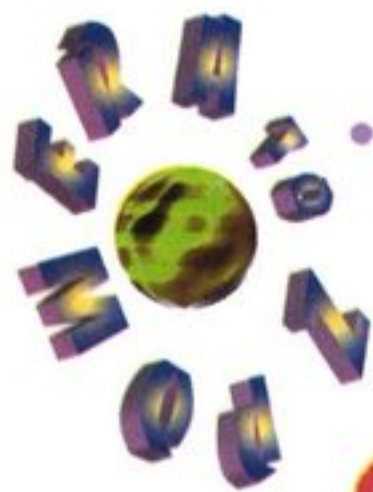
PCG 16, 80%

PCG 28, 90%

● **1984 메가 타입 어설트 슈트**
일본만화 건담 시리즈에 나오는 로봇으로 체인건과 미사일로 무장했다.

● **1986 에일리언**
영화로 만든 가상의 외계인으로 산성피와 무서운 번식력을 지니고 있다.

● **1995 멕 워리어2**
미래형 병기로 여러가지 다양한 병기를 장착할 수 있다.

● **1996 테라노바**
사람 몸에 맞게 입는 갑옷으로 미래형 전투 병기이다.

넷 멕 (Net Mech)

장 르	시뮬레이션
제작사	액티비전
유통사	LG미디어
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 키보드, 조이스틱 지원
발매일	8월 예정
가 격	미정
문의처	LG미디어(02-3480-6593)

프롤로그

멕 워리어2는 원래 LG미디어에서 한글화하여 발매한 게임으로 로봇 시뮬레이션 게임의 한 획을 그은 게임이다. 이것을 이번에 LG미디어가 넷트웍을 지원하며 14개의 새로운 미션을 추가한 게임이 넷 멕이다. 멕 워리어2는 특히 BGM을 한국인인 황치훈 씨가 맡아서 한 때 통신에 올라 화제가 되기도 했다. 멕 워리어2는 특히 미국에서 발매 당시 큰 인기를 끌었으며 국내에서도 한글화 음성과 메뉴얼의 한글화로 게이머들의 인기를 누렸다.

게임의 구성

TEAMPLAY(동료와 팀을 이루어 상대팀과 결투)

각각의 팀은 4명까지 가능하며 총 8명의 플레이어가 참여할 수 있고 각 팀원들은 공동의 임무를 쟁취하기 위해 작전을 세우고 전투에 임한다. HOST는 팀플레이와 FREE FOR ALL을 설정하고 현실성(무적의 정도)을 결정한다. 예를 들면 적의 포탄을 맞은 후 자동 복구, 무제한의 무기사용 엔진 열수위 고조의 자동해제, 탄약 내부 파괴방지 등을 설정하거나 하지 않을 수 있다. 또한 전투 로봇을 고르기 위한 무게 제한(무거운 로봇이 화력이 좋다), 중력가속도(JUMP JET사용시)의 조절, 밤과 낮의 상황 설정, 날씨 설정(멕의 내부장치는 온도에 민감) 등을 한다.

메인메뉴

모든 팀원들이 자신의 로봇을 고르고 무기를 장착한 후 각자가 LAUNCH버튼을 누르게 되면 게임은 시작된다.

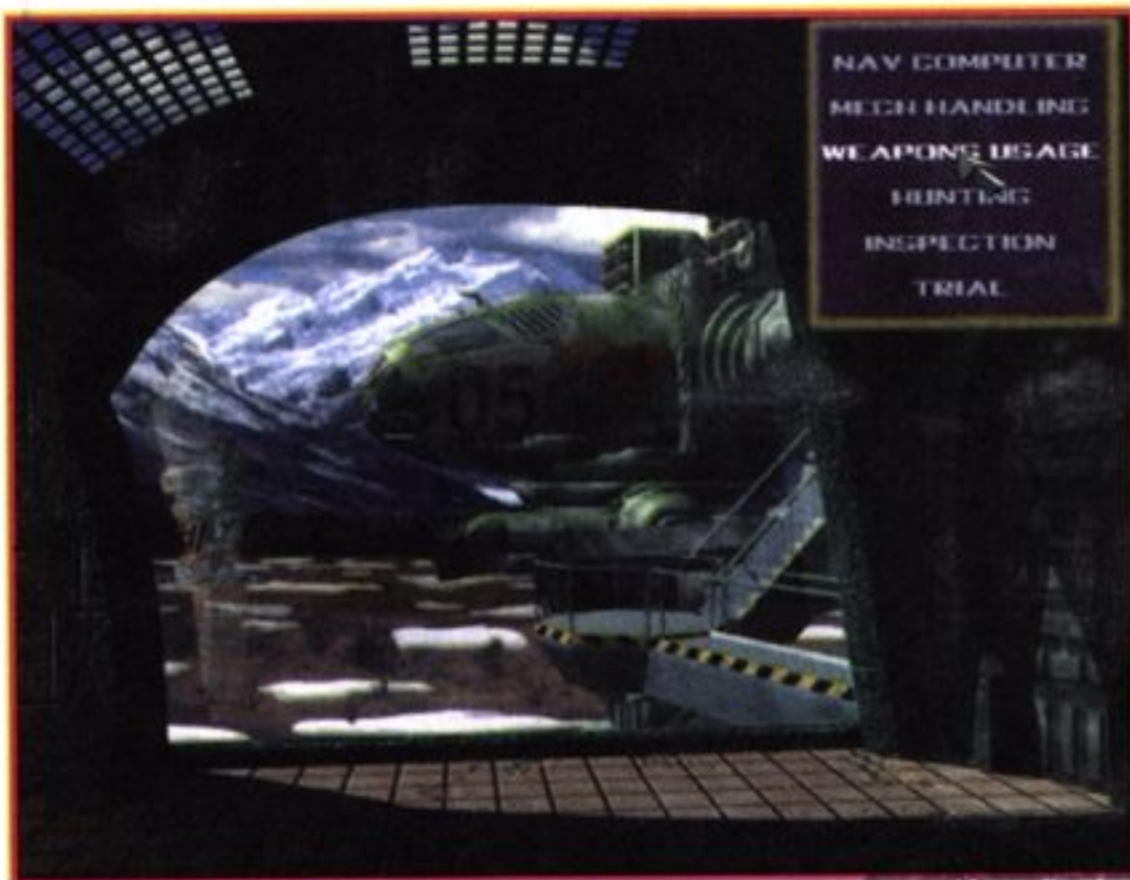
팀 미션(TEAM MISSION)

MISSION #1(CARSE ▶ Capture the flag)

상황: 게이머는 클란(clan)으로 카스(CARSE)별에 있는 우에스포트 (Uesceport)도시의 심각한 침략 도전을 받게 된다. 각각의 클란은 통제탑을 컨트롤하고 있으

멕 워리어 2 (MECH WARRIOR2) 와 한판승부

모뎀, 넷트웍, 널모뎀 지원하는 멕 워리어2 [NET MECH]

- ▶ 모뎀, 넷트웍 플레이를 위한 14개의 새로운 MISSION추가 (총 44개의 MISSION)
- ▶ 8명까지 지원되는 모뎀플레이/넷트웍플레이
- ▶ 팀을 이루어 다른 팀과 전투를 벌이는 TEAM PLAY미션과 서로가 적이 되어 싸우는 FREE FOR ALL미션
- ▶ NET MECH CD ROM에 기존의 멕 워리어2 제공(2장의 CD)
- ▶ 9600BPS모뎀에서도 완벽한 실행 속도
- ▶ 넷트웍이 아닌 모뎀으로 8인 전투 가능 (인터넷 Dwango: http://www.Dwango.com)
- ▶ 현실적인 상황설정 및 다양한 전투 패턴
- ▶ 멕 워리어2의 모든 MECH선정 가능(15개 로봇에 탑승)
- ▶ 각 로봇에 따라 무기설정의 자유
- ▶ 대화창을 통한 쌍방 대화

트레이닝 준비

며 임무를 완수하기 위해서는 적 클란의 통제탑에 침투하여 통제탑을 관찰하고 안전하게 돌아와야 한다.

별(PLANET): 카스(CARSE)
전투지역(TERRAIN): 도시
시야(VISIBILITY): 600M
주임무: 적 통제탑 관찰
부임무: 모든 적 로봇 파괴
귀환(RETURN): 아군 통제탑

이번 미션은 적 통제탑을 먼저 부수기 보다는 일단 돌아다니는 적의 메크들을 공격해야 한다. 특히 동료와 같은 편이 되어 앞 뒤로 공격한다면 적의 메크는 쉽게 파괴할 수 있다. 일단 적의 메크를 부수면 세컨더리 미션 디스트로이드라는 메시지와 함께 적의 통제탑을 공격하면 이번 미션은 간단히 클리어할 수 있다.

넷메크 가동준비

전투참가

이런 모드도 괜찮다

MISSION #2(HAINFELD ▶ DEFEND/DESTROY)

상황: 게이머의 별과 적군의 별은 하인펠드(HAINFELD)를 장악하기 위한 쟁탈전을 벌이고 있다. 두 클란(clan)은 모두 하인펠드(HAINFELD)에 거지를 가지고 있으며 적 클란을 몰아내기 위해 아군 기지를 사수하며 적 기지를 파괴해야 한다.

별(PLANET): 하인펠드(HAINFELD)
전투지역(TERRAIN): 봉우리
시야(VISIBILITY): 500M
주임무: 적기지 파괴
부임무: 아군기지 방어
부임무: 모든 적 파괴

산봉우리에서 전투를 하는 만큼 이번에는 산 봉우리 아래에서 적 메크들의 다리를 집중 공격해야만 기지 방어를 쉽게 할 수 있다. 시야도 그리 나쁜 편이 아니기 때문에 무기를 한번에 집중해서 공격하면 적의 메크들을 단번에 날릴 수 있다.

MISSION #3(DERF ▶HIT & RUN)

상황: 게이머의 클란과 적 클란은 더프(DERF)별에서 대치하고 있다. 더프 한 도시를 점령하고 있는 두 클란에게 주어지는 임무는 게이머의 도시를 공격해오는 적에 대항하여 다가오는 적들을 파괴하고 적도시에 침투하여 도시를 파괴하는 것이다.

별(PLANET): 더프(DERF)
전투지역(TERRAIN): 도시
주임무: 적 도시 파괴
부임무: 아군도시 방어, 모든 적 파괴

네트 웍을 한다면 이번 미션이 유리하게 전개된다는 것은 게이머들은 금방 알 수 있을 것이다. 일단 게이머의 리더가 적의 도시로 가는 길 중간에 적 메크를 만날 때 중간 공격을 해둔다면 마지막으로 기지를 방어하는 동료가 나머지 공격을 하면 적의 기습 공격을 막을 수 있다.

그룹화이어

동료의 협조가 있어야

인공위성 준비

MISSION #4(LA GRAVE ▶ STEAL THE PLANS)

상황: 게이머의 별은 난공불락의 쿼렐(QUARELL)을 침공하려는 계획을 가지고 있으나 적의 방어를 뚫기에는 역부족이다. 그러나 카민스(KAMINS)기념 중앙 컴퓨터에는 쿼렐(QUARELL)의 약점이 담겨있는 중요한 정보가 있고 당신은 중앙 컴퓨터에 침투

적의 출현

하여 컨설(CONSOLE)을 찾아 필요한 정보를 탈취하고 도주하는 것이다. 다른 클란도 게이머의 음모를 알고 중앙컴퓨터에 침투하는 게이머를 저지할 것이다.

별(PLANET): 라 그레이브(LA GRAVE)
전투지역(TERRAIN): 도시
시야(VISIBILITY): 400M
주임무: 카민스(KAMINS) 기념 중앙 컴퓨터 컨설 조사 및 탈취
부임무: 모든 적파괴
귀환(RETURN): DUSTOFF SITE

이번 미션에서는 적의 중앙 컴퓨터를 침공하는 만큼 적의 요새는 적의 메크와 포대로 가득하다. 일단 적의 기지로 접근하면 메크보다는 포대를 우선적으로 집중 공략한다. 적의 포대는 화력이 막강하므로 일단 기지 뒤로 돌아가 적의 포대를 공격해야 한다. 그리고 나서 동료와 팀 플레이로 간단히 적의 메크들을 공격할 수 있다.

동료가 적이 되기도 한다

미션 주 내용

적을 찾자

MISSION #5(TINACA ▶ SCAVENGER HUNT)

상황: 과학자들의 말에 의하면 티나카(TINACA)의 테라(TERRA)를 방어하기 위한 계획이 도시의 곳곳에 분산되어 있는 컴퓨터에 기억되어 있다.

게이머의 별은 연구한 빌딩의 목록을 가지고 있을 것이다. 다른 클란의 테라도 또한 티나카에 급파될 것이며 어느 클란이 그 정보를 얻게 되든 상당한 명예를 얻게 될 것이다. 임무를 방해하는 모든 적을 파괴해야 한다.

별 (PLANET): 티나카(TINACA)
전투지역(TERRAIN): 도시
시야(VISIBILITY): 600M
주임무: 모든 건물 조사 및 정보탈취

이번 미션은 마지막 미션이니만큼 적의 수준도 상당하며 미션이 시작되자 마자 적의 메크들이 공격해오니 침착하게 화력을 집중하여 적의 메크들을 하나하나씩 공격한다. 시야도 그렇게 나쁘니 않으니 적의 메크들을 다리 부분부터 공격하면 적의 메크는 일찍 끝내기 쉬우니 일단 다리를 공격한 다음 천천히 모든 건물과 정보들을 구하면 된다.

확장 뷰모드

프리 폴 올(FREE FOR ALL : 게임 참가자 모두 적이 되어 결투)

이번 모드에서는 팀구성 없이 참가자 모두가 적이 되어 한판 결투를 벌이게 된다. 게이머 각각은 단지 임무를 완수할 뿐으로 승점은 기록되지 않는다. 단지 부순 적 로봇의 숫자로 점수화하여 승자를 가른다. 팀플레이와 마찬가지로 호스트(HOST)는 팀플레이와 프리 폴 올(FREE FOR ALL)을 설정하고 현실성을 결정하고 상황을 설정한다(그러나 참가하는 사람이 반대할 수도 있다). 각각의 게이머는 로봇을 선택하고 무기를 장착하여 런치(LAUNCH)버튼을 누르게 되면 게임은 시작된다.

MISSION #1(KUFSTEIN ▶ MAZE)

상황: 별의 땅속에 사는 종족 로스텍(LOSTECH)의 브레인 캐시(BRAIN CACHES)그룹이 운하에 있는 넷트웍 중앙에 숨겨져 있다. 또한 게이머의 중요인물이 알파 포인트(NAV ALPHA)에 있는 은닉처에 가둬져 있다. 알파 포인트(NAV ALPHA)에 가서 모든 브레인 캐시(BRAIN CACHES)를 조사해야 한다.

거대한 가스덩어리로 되어있는 쿱스타인(KUFSTEIN)별의 큰 중력과 환경이 점프 젯(JUMP JET:로봇이 점프하여 날아 갈 수 있는 제트기능)의 효력을 떨어뜨릴 것이다.

별(PLANET): 쿱스타인(KUFSTEIN)
전투지역(TERRAIN): 운하
시야(VISIBILITY): 500M
주임무: 알파 포인트(NAV ALPHA)에 있는 모든 브레인 캐시(BRAIN CACHES) 조사
부임무: 모든 적 파괴

MISSION #2(AVAN ▶ KING OF THE HILL)

상황: 게임이 시작되면 게이머가 탑승한 로봇은 드롭 쉽(DROP SHIP: 로봇 운반 비행물체)으로부터 떨어지고 있다. 게이머는 드롭 쉽에 신호를 전달하기 위해 산의 정상에 올라가 3분간의 방어를 해야 한다.

드롭 쉽의 승무원이 게이머의 그 지역을 안전하게 지켰다고 인정하게 하기 위하여 적들의 화력으로부터 산을 3분간을 지켜야 한다.

별(PLANET): 아반(AVAN)
전투지역(TERRAIN): 산악
시야(VISIBILITY): 500M
주임무: 엡실론 포인트(NAV EPSILON)에 있는 산의 정상탈환 3분간 산꼭대기(HILLTOP)방어

MISSION #3(SETUBAL ▶ SPIRE OF DESTINY)

상황: 업 링크(HPG UPLINK)가 세투발(SETUBAL)의 지하종족에게 도둑맞았다.

업 링크(HPG UPLINK)의 진정한 주인임을 증명하기 위하여 일칸(ILKHAN:우주의 지도자)은 탈환명령을 내리고...

업 링크(HPG UPLINK)에 먼저 오르게 되면 승리하게 된다.

업 링크(HPG UPLINK)에 오르기 위해 점프 젯이 필요하므로 점프 젯 이 가능한 로봇을 골라야 한다.

별(PLANET): 세투발(SE-TUBAL)
전투지역(TERRAIN): 업링크 스파이어(HPG UPLINK SPIRE)
시야(VISIBILITY): 350M
주임무: 알파 포인트에 귀환
부임무: 모든 적 파괴

MISSION #4(OUTER VOLTA ▶MINE FIELD)

상황: 게이머는 드라코니(DRACONIS)종족에 의해 지배되던 아웃 볼타(OUTER VOLTA)를 조사하고 있었다. 아군 과학자에 의하면 드라코니 군대는 그들이 폭파되기 전에 드라코니 별 전체에 광물을 묻었다고 한다. 게이머는 그 광물을 그냥 지나치기 쉽지만 조급할 필요는 없다.

또한 드라코니에는 다른 클란이 도착할 것이며 그들도 그것들을 먼저 조사하기 위하여 노력할 것이다.

별(PLANET): 아웃 볼타(OUTER VOLTA)
전투지역(TERRAIN): 평지
시야(VISIBILITY): 500M
주임무: 모든 적 파괴

MISSION #5(RAMSAU ▶ CITY)

게이머는 람수(RAMSAU)별의 키너스 소로우(KINNEAR'S SORROW)라는 도시의 쟁탈전의 클란대표가 되어 마지막까지 살아남아야 한다.

별(PLANET): 람수(RAMSAU)
전투지역(TERRAIN): 도시
시야(VISIBILITY): 500M
주임무: 모든 적 파괴

MISSION #6(ALSHAIN ▶ CANYON)

상황: 게이머는 미션에 임하게 되면 게이머 클란의 거부권 행사에 대한 결투를 하게될 것이다. 이번 트라이얼(TRIAL)은 알사인(ALSHAIN)별의 깊은 협곡에서 이루어 질 것이며 마지막까지 살아남는 자만이 승리자가 된다.

별(PLANET): 알사인(AL-SHAIN)
전투지역(TERRAIN): 협곡
시야(VISIBILITY): 1000M
주임무: 모든 적 파괴

MISSION #7(GRAUS ▶ ICE CAVERN)

상황: 게이머는 혈통을 얻기 위해 32번째 그랑메리(GRAND MELEE)전투에 임해야 한다. 그랑메리(GRAND MELEE)는 카렌스키(KERENSKY)기념 전투장 에서 열릴 것이며 그곳은 그라우스(GRAUS)별의 깊은 얼음 동굴에 있다. 마지막까지 살아남는 자만이 승리할 것이다.

별(PLANET): 그라우스(GRAUS)
전투지역(TERRAIN): 얼음동굴
시야(VISIBILITY): 500M
주임무: 모든 적 파괴

MISSION #8(YAMAROVKA ▶ ROLLING HILLS)

상황: 게이머의 종족은 지하 종족에 대한 침공을 머뭇거리고 있는 것에 대한 불만을 가지고 있는 다른 클란의 결투 신청을 받아들여야 한다. 결투는 야마로부카(YAMAROVKA)에 있는 전투장에서 이루어 질 것이다.

별(PLANET): 야마로부카(YA-MAROVKA)
전투지역(TERRAIN): 바위 언덕
시야(VISIBILITY): 400M
주임무: 모든 적 파괴

MISSION #9(GALUZZA ▶ FOREST)

상황: 게이머와 적 클란은 귀중한 광물이 있는 별 가루자(GALUZZA)를 쟁탈하기 위한 전투를 벌이게 된다. 전투는 가루자의 숲에서 이루어 지게 되며....

별(PLANET): 가루자(GALUZZA0
전투지역(TERRAIN): 숲
시야(VISIBILITY): 400M
주임무 : 모든 적 파괴

게임을 쉽게 진행하기 위해서

1. 팀 플레이때에는 아군과의 협조 체제가 중요하다. 특히 동료와 자주 통신을 하며 그때그때의 상황파악을 해가며 미션을 유동적으로 진행해야 한다.

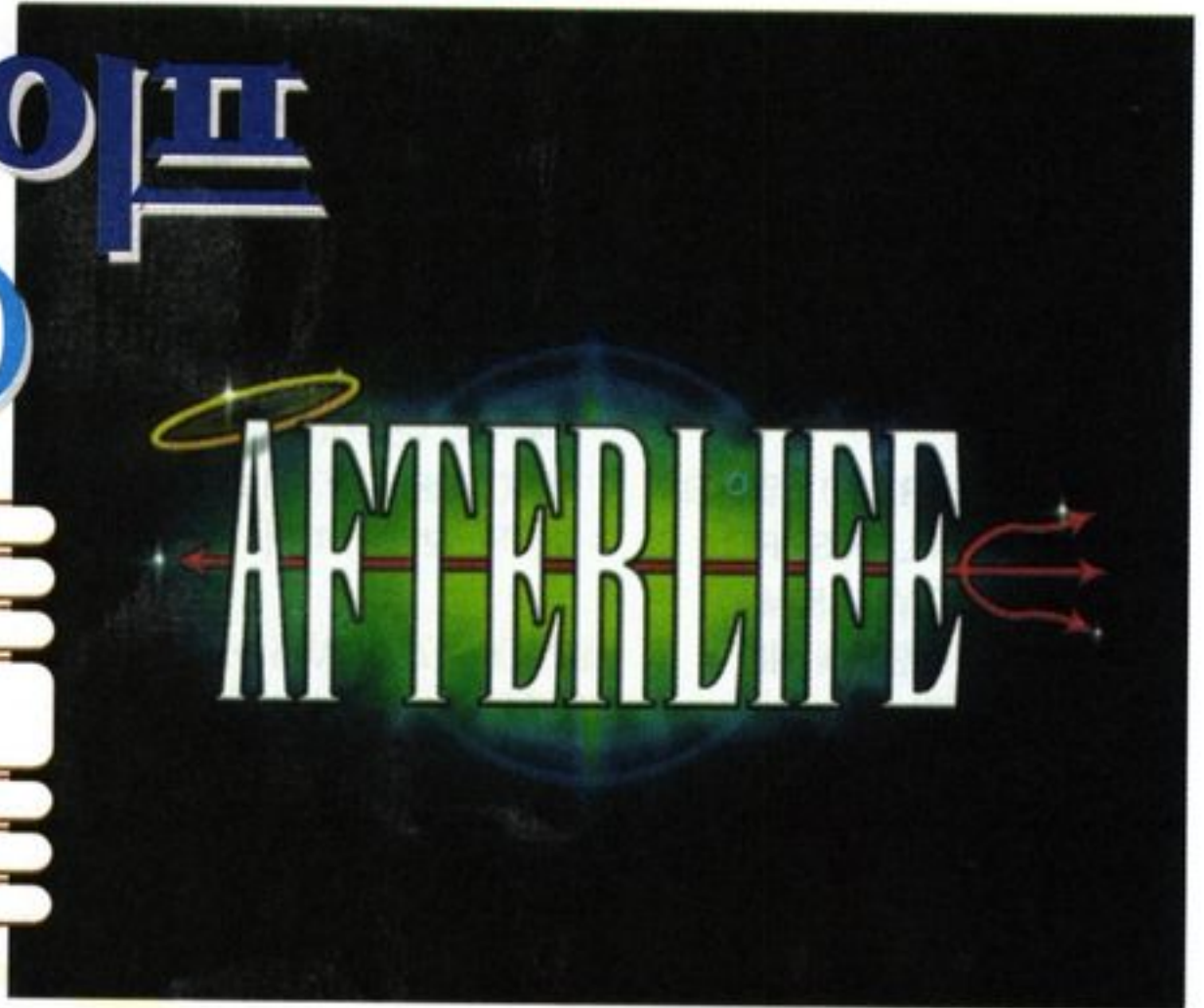
2. 메크 2에서도 그랬겠지만 적의 메크를 공격할 때에는 화력을 집중하여 다리를 공격해 일단 불구로 만들어서 세워놓고 나중에 뒤로 돌아가 공격하면 적의 메크는 손쉽게 파괴할 수 있다. 특히 팀플레이 때에는 앞뒤에서 동료끼리 적의 메크 다리를 공격하면 손쉽게 메크 사냥을 할 수 있다. 또한 적의 기지 공격때에 포탑 공격시 양쪽의 포대만 날리고 나서 천천히 적의 포탑을 공격하면 된다.

3. 프리 폴 올에서는 모든 메크들이 동료가 아닌 적이기 때문에 게임이 시작되면 그리 중요한 미션이 아니면 일단 뒤로 빠져 있다가 레이더 상에서 메크의 숫자가 많이 줄으면 그때 가서 전투에 참여하면 적의 손실이 크기 때문에 충분히 승자가 될 수 있다.

4. 무기선택에 유의를 기울어야 한다. 레이저 포 같은 경우는 계속 연발 사격이 가능하지만 화력은 약하다. 반면 미사일류는 단발성에다가 탄약이 유효하지만 화력은 강하므로 초반게임 시작시 적의 메크 다리에 정확히 먹이면 적 메크를 요리하는 것은 시간 문제일 것이다.

다른 종족과의 전쟁은 끝나고

애프터 라이프 (After Life)

장 르	시뮬레이션
제작사	루카스아츠(LucasArts)
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486DX2/66 이상/램 8Mb 이상
발매일	발매중
가 격	45,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

프롤로그

만화풍 어드벤처 게임의 대가로 불리어 온 루카스아츠에서 기존의 그래픽 실력을 살린 코믹한 그래픽의 시뮬레이션을 제작하였다. 플레이어는 조물주가 되어 사탄(Jasper)과 천사(Aria)를 고용해 저승 세계를 개발(?)해야 한다. 제스퍼와 아리아를 통해 지옥은 더욱 고통스럽게 만들고 천국은 더욱 아름답게 만드는 것이 이 게임의 목적이다.

◆ 게임 시작

START A NEW GAME : 새로운 게임의 시작. 쉽게(Easy), 보통(Medium), 어렵게 (Hard)의 세 가지 난이도를 선택할 수 있다. Easy모드의 경우 1000년마다 돈을 새로 받는다.

LOAD GAME : 저장된 게임을 로드한다.

LOAD A SCENARIO : 원하는 시나리오를 선택해 플레이할 수 있다.

REPLAY CHEESY : 데모 화면을 다시 볼 수 있다.

QUIT AFTERLIFE : 게임을 종료한다.

◆ 시나리오 설명

조물주의 황혼 (Dusk of the Demiurges)

사후 세계를 책임지고 있는 조물주는 아주 많은 천사와 악마들을 훈련시켜 영혼들의 난동에 대처해야 한다. 아무것도 없는 황야에서 시작하게 되는 이 시나리오는 모든 것을 새로 만들어 주어야 한다.

단테의 예언(Dante's Divine sitcom)

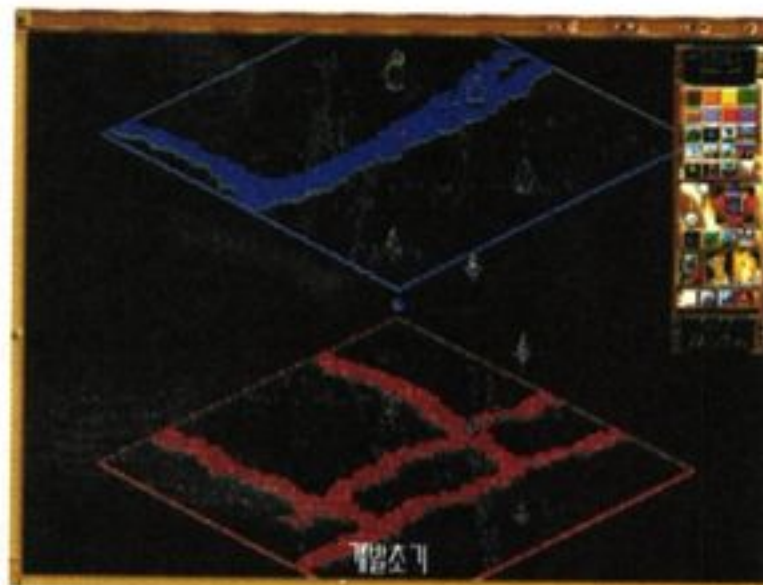
수백 년이 흐른 후 한 이탈리아인 시인의 글로 인한 혼란은 조물주로 하여금 쓸모 없는 몬스터들을 좀더 좋게 만들 수 있도록 고무시켰다. 조금은 특이한 모양의 지도를 가진 이번 시나리오는 길 잃은 영혼이 생기지 않도록 빠른 조치를 취해야 한다. 그렇지 않으면 수백 년이 흐른 후(얼마 걸리지 않는다.) 길 잃은 영혼 때문에 만성 적자에 시달리게 될 것이다.

여행(Splitsville)

사후를 책임지는 조물주가 게으름에서 탈출해 일반적인 악행과 선행을 한 영혼들을 위한 지역을 지정해야 한다. 이때 그들이 그럭저럭 해낼 수 있도록 너무 어렵지 않게 지정해 주고 모든 것을 잊고 즐거운 여행을 떠난다.

2가지의 악함과 2가지 삶(2 Evil 2 Live)

지구로부터 생긴 오염과 환경 파괴로부터 야기된 이 힘은 조물주로 하여금 지구의 모든 것을 정화하도록 하는 계기를 만들었다. 그리고 당신은 사후 세계를 재건할 5년의 시간을 얻는다.

수술 받고 있는 환자

개발초기

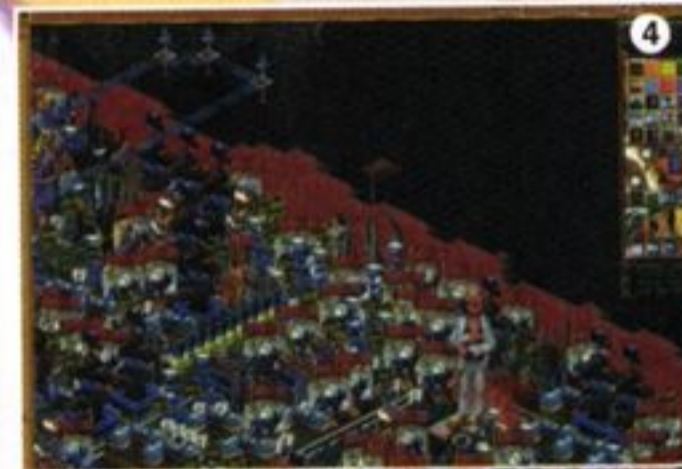
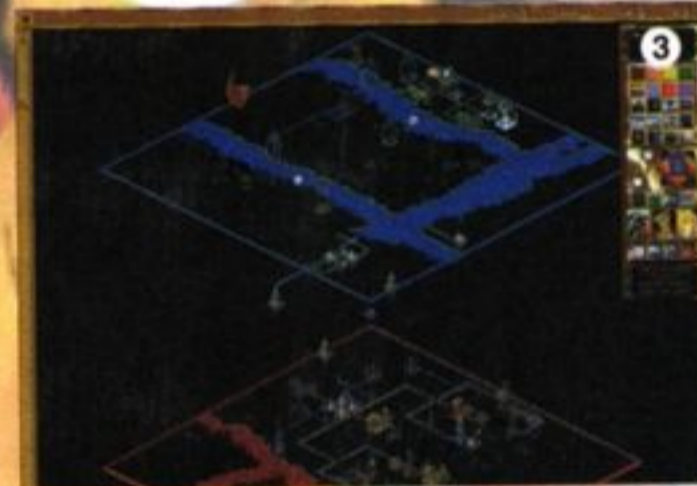
메인 메뉴

File	
Save Game	게임 저장(F5)
Load Game	게임 로드(F2)
Load Scenario	시나리오 로드(F3)
Delete Game	저장된 데이터 삭제
New Game	새로운 게임 시작 (F10)
AfterLife v1.0	게임 제작자 소개
Exit Game	게임 종료 (f8)

Global

Audio Setting	사운드 설정
Tempo	게임 진행 속도 설정
Demonically FAST	아주 빠르게
Hound of Hell	빠르게
Mortal Plodding	보통
Divine Intervention	느리게

Window	
Helper	제스퍼와 아리아로부터 도움말을 듣는다.
Planetview	지구의 상태를 관찰한다.
Graphview	사후 세계의 각 지역의 영혼 수치를 그래프로 보여준다.
Mapview	지도의 여러 가지 상황을 볼 수 있다.
Macro Manager	영혼의 지역내 In/Out 상태를 설정할 수 있다.
Remote control	아이콘 바의 사용을 on/off할 수 있다.

Bad Twings	재해 상황 설정
No Bad Twings	재해 상황 설정 않함
Birds of Paradise	새들이 천국으로 날아들게 하다
Bats out of Heaven	박쥐가 지옥에 날아들게 하다
My Blue Heaven	천국에 홍수가 발생하게 만든다
Hell Freezes over	지옥에 찬바람을 불어 모든 것을 얼려 버린다
Heaven Nose	코가 날아와 건더기(?)를 떨어드리며 돌아다닌다
Hell in a Hand Basket	도시락(?) 바구니가 날아다니며 과자 부스러기를 떨어뜨린다
Paradise Pair of Dice	천국이 주사위 판으로 사용되어 거대한 손이 던지는 주사위에 건물이 파괴된다
Disco interned	마이클 잭슨(?) 영혼이 나타나 춤을 추며 건물을 파괴한다

❶ 홍수가 발생했다

❷ 악마들이 나타났다!!

❸ 추락한 행성

❹ 주사위를 던지는 손

❺ 이 영혼은 마이클 잭슨?

Misc. Option	옵션
Auto scroll	마우스를 따라 화면이 자동 스크롤 되게한다
Technology Announcements	기술의 발전 모습을 알려준다.
Planet Disaster Announcements	재앙이 발생한 모습을 알려준다.
Message Box Timeout	메시지 다이얼로그 박스가 일정 시간이되면 사라지게 한다.
Hide Scroll Bar	스크롤 바를 화면에서 안보이게 만든다.

Tutorial	
Getting Started	시작하는 방법을 알려준다
Lost SOULs	길 잃은 영혼을 구제하는 방법을 알려준다
Basic Karma	카마 포탈과 카마 스테이션을 연결하는 법을 알려준다
Your Workforce	특별한 구조물을 설치하는 법과 그 용도에 대해 알려준다
Graph and Maps	그래프 화면과 맵 화면의 사용법과 보는 법을 알려준다
LIMBOs	LIMBO의 설치 요령과 사용 용도에 대해 알려준다
Rocks and Siphons	돌무더기 위에 Siphons의 설치 방법을 알려준다
Ports	포트의 설정을 알려준다

☞ 참고 AfterLife에서 등장하는 사상

AAAAism(Absoluted Always An Afterlife) : 사후는 단 한번밖에 없다는 사상

NAAAism(No Afterlife At All) : 사후 세계는 없다는 사상

OCRAism(Only Cloud Realms Await) : 모든 이는 천국에 간다는 사상

OPRAism(Only Pit Realms Await) : 모든 이는 지옥에 간다는 사상

HAHAism(Heaven And Hell Await) : 영혼은 지옥에 먼저 가고 그 후에 천국으로 간다는 사상

HOHOism(Only Heaven Or Hell) : 천국이나 지옥, 둘중 하나만 존재한다고 믿는 사상

ALPism(Afterlife Lasts Forever) : 사후는 인생의 마지막이라고 생각하는 사상 (환생이란 없다고 믿음)

RALPism(Reincarnation Always Loops Fate) : 인간은 윤회하며 환생을 되풀이한다는 사상

SUMAism(SOULs Undergo Multiple Afterlife) : 사후 세계를 한 번 이상 경험한다는 사상

SUSAism(SOULs Undergo Single Afterlife) : 사후 세계를 한번만 경험한다는 사상

☞ 참고

재해 상황 설정을 안할 때에는 영혼들로부터 들어오는 수입이 반으로 줄어든다. 이 경우(총 재정이 '-'가 되는 경우) 재정난으로 인해 파산하게 되는데, 파산을 하게 되면 괴물들이 나타나 용암 윈드서핑(?)을 즐기며 모든 것을 파괴해 버린다. 따라서 나쁜 상황이 있더라도 수입을 늘려 파산하지 않는 것이 훨씬 현명한 방법이다.

❶ 재앙의 발생

❷ 멀리서 바라본 사후의 세계

❸ 천사와 사탄으로부터 도움말을 듣는다

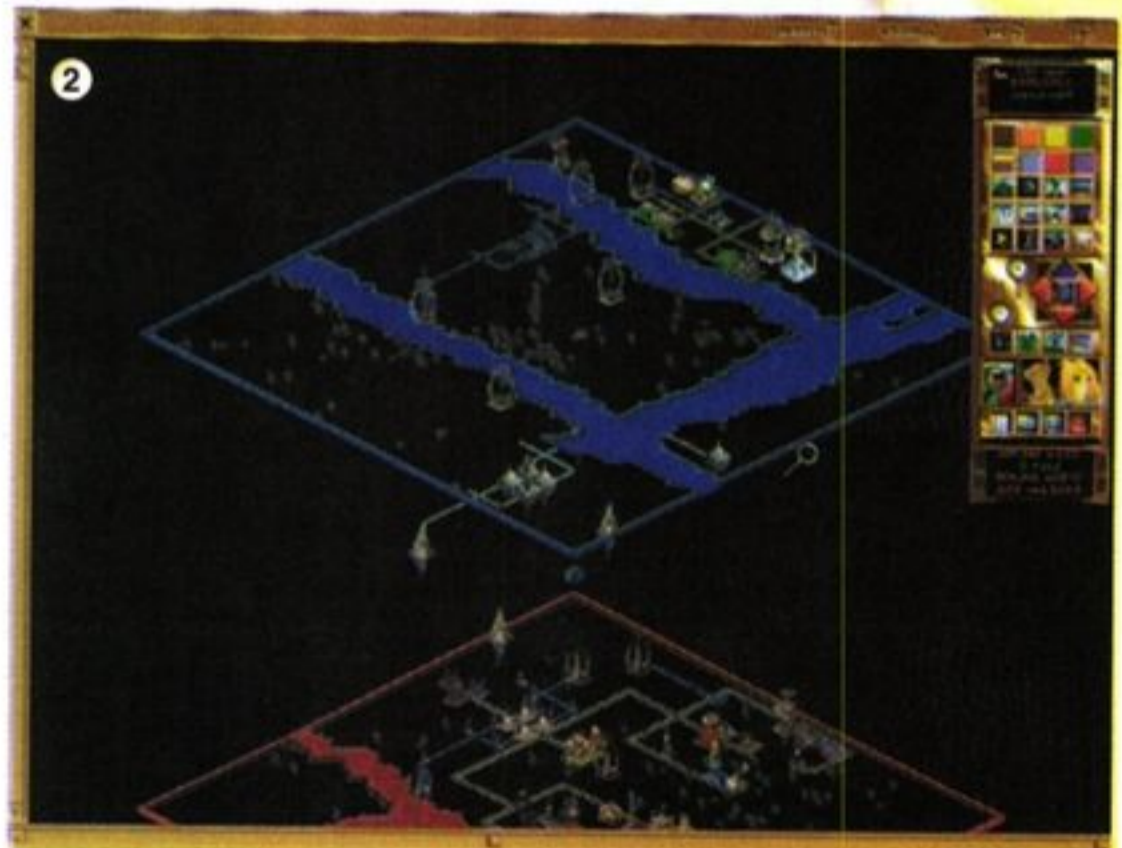
아이콘 바 설명

A. 해당 년도와 선택 아이콘의 간단한 설명을 보여준다. 오른쪽 윗부분에 있는 조그만 그래프 화면은 각 지역의 양을 상대적인 수치로 보여주는 것이다.

B. 영역 설정 아이콘

① 만족과 질투의 지역을 설정한다.

② 사랑과 탐욕의 지역을 설정한다.

③ 절약과 남용의 지역을 설정한다.

④ 근면과 태만의 지역을 설정한다.

⑤ 순결과 정욕의 지역을 설정한다.

⑥ 평화로움과 분노의 지역을 설정한다.

⑦ 겸손함과 자만의 지역을 설정한다.

⑧ 일반적인 죄와 선행의 지역을 설정한다.

C. 영혼이 저승으로 들어오는 영혼의 문을 만든다.

① 각 지역을 연결하고 영혼이 이동해 다닐 수 있는 길을 만든다.

② 카마(KARMA)스테이션을 만든다.

③ 카마 스테이션을 연결하는 길을 만든다.

④ 영혼들이 사는 토피아(TOPIA)를 만든다.

⑤ 영혼들을 교육시키는 학교를 설립한다.

⑥ 강이나 용암으로 떨어진 두 지역을 연결하는 포트를 만든다.

⑦ 잡다한 구조물을 만든다.

⑧ 특별한 구조물을 만든다.

⑨ 대성당을 만든다.

⑩ 기독교가 생기기 전의 착한 영혼들이 사는 곳을 만든다.

⑪ 구조물을 파괴한다.

D. ▲▼◀▶ 화면 스크롤 버튼

◎ 지구 화면 보기

Ⓐ **Population** : 인구 데이터와 인구밀도를 보여준다.

Ⓑ **Technology** : 기술 데이터와 과학자들의 영향력을 보여준다.

Ⓒ **Sin/Virtue** : 죄와 선행의 데이터와 레벨을 보여주며 예술가들의 영향력을 보여준다.

Ⓓ **Tenets** : 테넷의 데이터, 레벨, 유명 인사의 영향력을 보여준다.

☞참고 : 테넷(TENET)이란?

어떤 한 집단이 신봉하는 주의나 교의를 뜻한다.

E.

① 그래프 화면 보기

㉠ **테넷 그래프 화면** : 각 테넷 추종자들의 상대적 비율을 백분율로 보여준다.

㉡ **인구 그래프** : 각 지역의 절대적인 추종자들(어두운 색의 막대)과 임시적 추종자들(밝은 색 막대)의 수치를 그래프로 보여준다.

㉢ **구조물 그래프** : 특수 구조물의 레벨 수치를 그래프로 보여준다.

㉣ **역사 그래프** : 지금까지 변화해 온 여러 가지 수치들을 역사적 관점에서 보여준다.

㉤ **노동 그래프** : 노동 수치와 각종 데이터 수치를 보여준다.

㉥ **믿음 그래프** : 각 테넷의 믿음 수치를 그래프로 보여준다.

㉦ **예산 그래프** : 천국과 지옥을 운영하는데 필요한 예산과 쓰여진 돈의 양을 보여준다.

② 자세한 화면 보기 : 각 구조물과 영혼들의 모습을 실감나게(?) 보여주며 선택된 개체의 자료를 알 수 있다.

③ 매크로 매니저 : 각 지역에 속해 있는 영혼의 In/Out 상태를 조절할 수 있다.

④ 맵 매니저 : 지도의 영역 설정 상태를 시각적으로 보여준다.

F.

① ② 천사와 사탄으로부터 게임에 필요한 설명을 들을 수 있다.

③ 간단하게 구조물을 관찰하려할 때 사용한다.

G.

① 지옥 화면 보기 상태를 on/off한다.

② 천국 화면 보기 상태를 on/off한다.

③ 카마 포탈 보기 상태를 on/off한다.

④ 지도의 격자 눈금을 on/off한다.

H. 사후 세계에 있는 총 영혼의 수와 영혼 한 명에게서 얻을

❶ 카마스테이션을 설치한다

❷ 전망대

❶ 영혼이 정말 저렇게 생겼을까?

❷ 공해 물질을 내뿜는 공장의 굴뚝

❸ 이런 환경에서 살아 남을 수 있을까?

수 있는 돈의 양, 길 잃은 영혼의 수, 총 영혼의 수, 그리고 EMBO를 믿는 영혼의 수치가 표시된다.

☞참고 : EMBO란?

EMBO는 Ethically Mature Biological Organism의 약자로, 윤리적으로 지각 있는 생물학적 유기체를 뜻한다. 즉 인간을 의미하는 것이다.

문을 만들자.

천계에는 이승과 저승을 구분해 주는 영혼의 강이 있다는 얘기를 한 번쯤은 들어봤을 것이다.

영혼들이 이 강을 건너 저승으로 들어오려면 아무래도 어떠한 관문이 있어야 되지 않을까?

사후 세계를 건설하기 위해 해야 할 첫 번째 일은 영혼의 문을 만드는 것이다. 영혼의 문은 여러 종류가 있다. 물론 값이 비싼 것일수록 많은 영혼이 들어올 수 있다. 그러나 처음 시작하는 게임이므로 제일 작은 문을 만든다. 영혼의 문은 주로 구석진 지역에 만드는 것이 통례이다.

영혼의 문을 만들었으면 이제 길을 만들어야 한다. 그래야 영혼들이 각 지역으로 이동할 수 있기 때문이다. 영혼의 문에 연결된 길을 원하는 방향으로 만든다. 바위 같은 커다란 장애물이 없는 쪽으로 길을 낸다.

길을 냈으면 길 주위에 각 지역을 설정한다. 보통 3×3 사이즈로 설정을 한다. 각 구역으로 길이 연결되어 있어야 하며 길에서 멀리 떨어진 지역에는 건물이 생기지 않는다. 이제 Global메뉴에서 게임의 진행 속도를 빠르게 해보자. 문 주위로부터 차츰 건물들이 생겨남을 볼 수 있다.

효과적인 설계 방법

효과적인 사후 세계를 설계하려면 어떠한 방법으로 각 구역을 설정할 것인가를 선택해야 한다. 이 게임은 아이러니컬하게 플레이어가 조물주임에도 불구하고 돈(이곳에선 penni라는 단위를 쓴다.)이 없으면 아무것도 할 수가 없다. 따라서 돈을 효과적으로 분배해야만 몇백 년이 지난 후에도 끄떡없이 버틸 수가 있다.

게임 초반에는 절대 많은 구역을 설정하거나 여러 가지 건물을 마구잡이로 지으면 안된다. 초반에 해야 할 일은 앞서 말한 것처럼 영혼의 문을 만드는 것이다. 영혼의 문은 초반에는 여러개일 필요가 없다. 왜냐하면 하나의 문만으로도 들어오는 영혼들을 충분히 소화해 낼 수 있기 때문이다. 따라서 그래프 패널의 구조물 아이콘을 클릭하면 각 구조물(Gates, Stations, Topias, Ports, TCenter)의 사용 가능한 총 인원수와 현재 사용하고 있는 인원수를 그래프로 볼 수 있는데 만약 Gates 그래프 바가 모두 채워져 있다면 현재 있는 영혼의 문

으로는 모든 영혼이 들어올 수 없음을 의미하는 것이다. 따라서 이때에 영혼의 문을 하나 더 만들어 주면 되는 것이다. 다른 구조물들도 이와 동일하게 적용된다.

영혼의 문을 만들면 그 주위로 길을 내고 구역을 설정해야 함을 여러분을 잘 알 것이다. 이 구역 설정을 할 때는 각 구역을 하나씩 모두 설정해 준다. 그리고 토피아와 카마 스테이션, 그리고 센터를 건설한다. 토피아가 없으면 길 잃은 영혼들이 많아지며 센터가 없을 경우 재정 수입이 늘어나지 않는다.

길 잃은 영혼들...

아이콘 바의 맨 밑줄에 있는 상태 화면을 보면 빨간 글씨의 Lost SOULs를 볼 수 있다. 이 길 잃은 영혼이 생기는 근본적인 이유는 영혼 수에 비해 시설 수가 너무 적거나 잘못된 지역 배치 그리고 문과 연결된 길이 파괴된 경우를 들 수 있다.

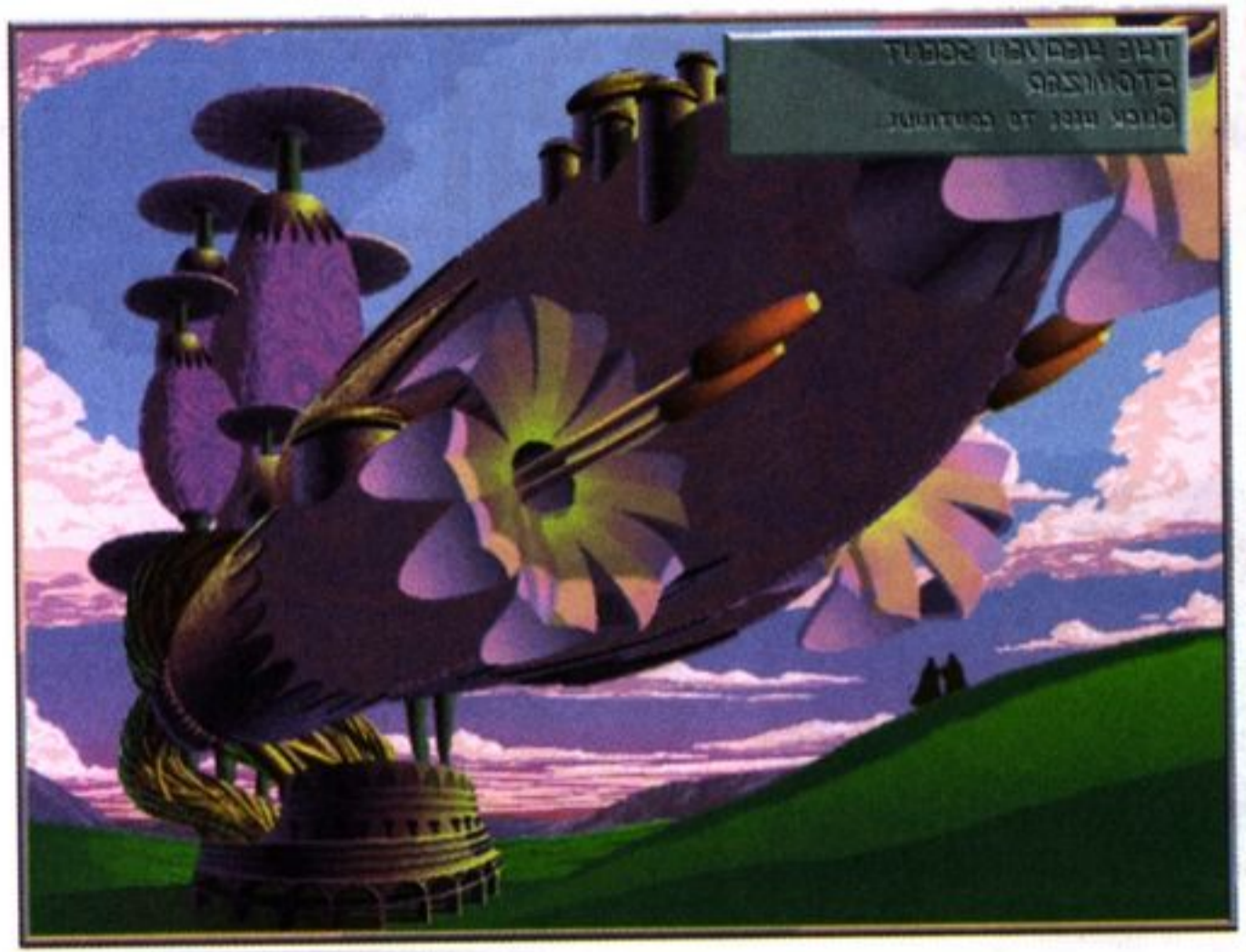
첫 번째의 경우라면 각 지역을 더욱 확장하고 빠르게 발전할 수 있도록 영혼의 문을 더 만드는 것이다. 이율배반적으로 보일지 모르겠지만 사후 세계에 들어오는 영혼에 비해 건물 확장 속도가 빠르기 때문에 영혼의 문 주위에 여러 영역을 설정해 놓으면 상대적으로 길 잃은 영혼의 수가 줄어들 뿐만 아니라 그 절대적인 수치 역시 작아진다.

두 번째 경우는 개발 초기라면 별 문제가 없겠지만 후반기에 접어든 경우에는 상당히 어렵게 될 수 있다. 초반기인 경우에는 새로운 발전 방향을 찾아 개발을 해야 한다. 쉽게 생각해 바둑판식 구조가 가장 이상적으로 생각될지 모르나 바둑판식 구조의 경우 영혼들이 분산되어 움직이기 때문에 넓은 영역이 발전할 수는 있지만 그 속도가 느리다. 반면 한 곳에 집중되게 개발을 하면 발전 속도는 빠르나 전체적인 밸런스가 맞지 않는 경우가 생긴다. 따라서 바둑판식 구조와 집중식 구조를 조합해서 가장 적절한 자신만의 구조를 만들어 내는 것이 가장 좋다고 할 수 있다.

후반기인 경우에는 몇몇의 건물을 파괴하고 그 위로 길을 낼 수 있지만 더 이상 길 잃은 영혼이 증가하지 않도록 노력하는 것이 급선무이다.

세 번째의 경우에는 길 잃은 영혼의 증가 속도가 다른 경우에 비해 매우 빨라진다. 이때는 상황을 빨리 판단하고 영혼의 문과 연결된 길이 파괴되지 않았는지 살펴봐야 한다. 파괴된 길이 있으면 문과 이어지게 연결을 시킨다.

❶ 향기를 내뿜는 건물

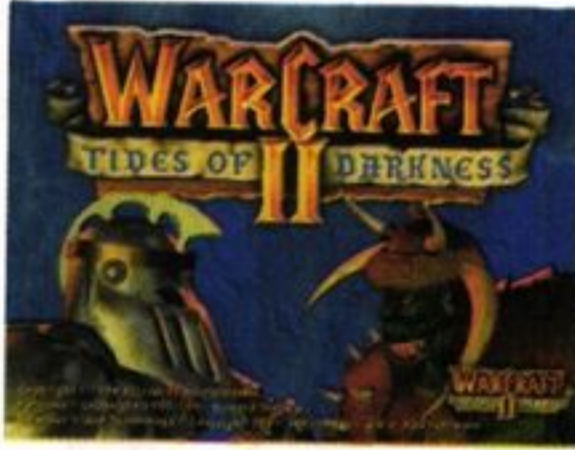
❷ 즐거운 음악이 흘러나온다

카마 포탈 연결하기

이 게임은 윤회사상을 기초로 만들어 진 것 같다. 즉 사후 세계에 온 영혼은 일정 기간 이 세계에서 살다 다시 현실 세계로 환생해야 한다. 그렇지 않을 경우 불어나는 영혼 수를 감당할 수가 없다. 영혼들이 다니는 길옆에 카마 스테이션을 설치한다. 카마 스테이션은 카마 포탈 근처에 만들어야 한다. 그 다음 카마 포탈과 카마 스테이션을 연결하는 아이콘을 선택해 두 구조물을 이어주면 지구 주위의 환생 장치에 연결되는 모습을 볼 수 있다.

나만의 사후 세계를 꾸민다

내가 조물주가 된다는 것. 이것은 아주 매력적인 일이다. 누구나 한 번쯤은 이러한 것을 마음에 그려보았을 것이다. 이 게임은 이를 현실화시켜 주지는 못하지만 어느 정도의 만족감을 여러분에게 선사해 줄 수 있다. 최근에 나온 게임답게 편리한 도움말과 메뉴 시스템이 돋보인다. 비록 영어이지만 상당한 양의 음성으로 된 설명을 들을 수 있으며 각 아이콘들의 간단한 설명을 마우스 오른쪽 키를 클릭함으로써 볼 수 있다.

워크래프트 2 추가미션

(Warcraft2 Beyond the Dark Portal)

장 르	전략시뮬레이션
제작사	블리자드
유통사	SKC
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 마우스 필수
발매일	발매중
가 격	25,000원
문의처	SKC(02-3708-5476)

프롤로그

이번에 새로 나온 워크래프트 2 미션은 처음 출시된 2보다 발전된 형태로 많은 지도와 미션을 첨가함으로 게이머가 더 많은 미션을 즐길 수 있도록 했다. 따라서 기존의 워크래프트 2에 대한 전반적인 내용을 먼저 알아보고 후에 추가된 확장팩 미션에 대해서 알아 보도록 하겠다. 우선 알아야 할 점은 기존의 워크래프트 2(Tides of Darkness)에서 나오는 주인공들과 시설은

모두 같고 다만 몇가지가 추가가 되는 것 뿐이다. 따라서 Tides of Darkness에 나오는 기본시설 및 주인공을 알아보고 후에 미션(Beyond the Dark Portal)을 연구하도록 하겠다.

워크래프트 2 미션 배경 (Beyond the Dark Portal)

오크들을 물리친 인간 연합군은 오크족을 이끌어간 다크포탈의 잔해를 찾아 나섰지만 다크포탈의 행방은 찾을 수 없었다. 둠해머를 따르던 많은 오크족은 인간 연합군에 포로가 되고 포

워크래프트 2 Tides of Darkness

중세 신비의 왕국이라고 불리우는 아제로스를 서로 차지하기 위한 인간과 오크족간의 전쟁이 끊임없이 이어지게 된다. 오랜 전쟁끝에 오크족을 이끌어 가던 가장 핵심세력인 장군 블랙핸드가 죽고 그의 밑에 있던 둠해머가 아제로스에 있는 오크족 군대의 최대 핵심세력으로 자리를 잡게 된다. 계속된 전쟁으로 인한 혼란 속에서도 아제로스에 흩어져 있는 많은 오크족에 대한 지배권을 차지하기 위한 싸움은 계속되나 둠해머에 의해 많은 종족이 평정이되고 또 일부 종족은 스스로 둠해머의 밑에서 지배를 받기 원하는 쪽으로 흘러가게 된다. 이렇게 힘이 강해진 둠해머는 자기에 반대되는 세력을 힘으로 많은 제압하거나, 잔인하게 죽이고 계속되는 자기 반대 세력에 대한 숙청을 감행하게 된다.

한편 오크족의 계속된 공격으로 폐허가 된 아제로스의 인간족 군대는 총지휘자인 로다경에 의해서 다시 재집결이 되고 오크족에 의한 보복을 하기 위해서 세력을 양성하기 위해서 로데론으로 이동을 하게 된다. 이때 로데론으로 이동하면서 많은 인간족 군대들이 합류를 하게 되고 엘브족을 비롯한 많은 종족과 결합함으로 오크족의 둠해머에 대항할 수 있는 보다 강력한 연합군을 형성하게 된다. 이 이후에는 게이머에 의해서 전쟁이 이루어지게 되는데.....

로 수용소에는 방어를 위한 대규모의 연합군 병력이 주둔하게 된다. 한편 전쟁에 참가했던 연합군 지도자들은 둠해머를 포로로 보호하기로 결정했으나 몇몇 연합군 측은 인간족에 대항을 했던 오크족들을 잔인하게 죽이거나 매장을 시켜야한다고 강력하게 반발하지만 토의결과 평화조약이 체결된다.

하지만 평화조약이 체결되고 난 후 이를 반대했던 몇몇 지도자들은 불만을 품고 연합국을 탈퇴한다. 연합국에서 자국군대를 철수시킨 지도자들은 오크족을 철저히 죽이기로 하고 학살을 벌인다.

그 후 오크족들은 실추된 자신들의 정복야망을 다시 불사르기에 충분할 정도로 오랜 평화를 누리는데 물론 오크족들중에는 평화를 갈망하는 족들도 있었으나 몇몇 종족중에서는 인간들에게 짓밟힌 스스로를 불만스러워 하면서 더 큰 힘에 의존을 하려하는 종족이 있었다. 오랜 평화의 시간이 흐르고 난 뒤 어느 날인가부터 인간족은 갑자기 증폭되는 어둠의 기운을 느끼게 된다. 이 어둠의 기운을 없애기 위해 많은 노력을 하지만 결국은 인간의 노력에도 불구하고 이 어둠의 세력은 부활을 하게 되는데...

전투병사의 비교

전투를 위해서는 병사의 능력이 뛰어나야 전쟁을 하기 쉽다. 초보적인 게이머라면 인간유닛으로 게임을 하기를 바라고 조금 능력이 있는 게이머들은 오크 유닛으로 게임을 하는 것이 바람직하다. 기본적인 전투병사는 인간이나 오크 유닛 둘 다 있고 공격을 할 수 있는 능력도 거의 비슷하다.

마법사를 비교하면 우선 오크의 경우 마법을 사용하는 사람이 어그레 메이지와 데스 나이트가 있다. 어그레 메이지의 경우는 정찰을 할 때 더 넓은 시야를 볼 수 있는 능력, 적의 피를 빨아내어 적의 생명을 단축시키는 능력, 덫을 만들어 적에게 강력한 피해를 입힐 수 있는 능력이 있다.

인간의 경우 마법을 쓰는 경우가 패러딘과 마법사가 있다. 패러딘의 경우는 자신이 원하는 지역을 넓게 볼 수 있는 능력, 아군의 생명을 회복시켜주는 능력, 혼을 불러와 오크에게 사용함으로 오크를 죽일 수 있는 능력을 가지고 있다. 마법사의 능력으로는 갑자기 불덩어리를 만들어서 공격하는 능력, 아군의 요새나 건물에 보호막을 칠 수 있는 능력, 적의 공격을 느리게 만드는 능력, 아군을 투명하게 해서 적의 눈에 띄지 않게 하는 능력, 특히 오크에 많이 사용하는데 오크들을 동물로 만들 수 있는 능력, 마른 하늘에 날벼락이란 말이 실감나게 얻음으로 오크를 공격하는 능력이 있다. 인간의 마법사인 경우 오크의 마법사보다 더 많은 능력을 가지고 있는데 오크가 아군일 경우는 인간의 마법사를 조심해야 한다. 특히 인간의 마법사에 의한 장난으로 마법사 한명이 오크군 10명을 전멸하게 만들 수 있다. 이것은 오크가 아군인 경우는 치명적이기 때문에 오크가 아군인 경우는 인간의 마법사를 더욱더 조심할 필요가 있다.

오크가 아군인 경우는 마법사를 제거하기 위해서 필사의 노력을 해야 하는데 제일 좋은 방법은 마법사를 양성하는 곳을 파괴하는 것이다. 다만 주의할 점은 교회나 매직타워 주변에는 항상 보호막과 투명한 인간의 군대를 조심해야 한다.

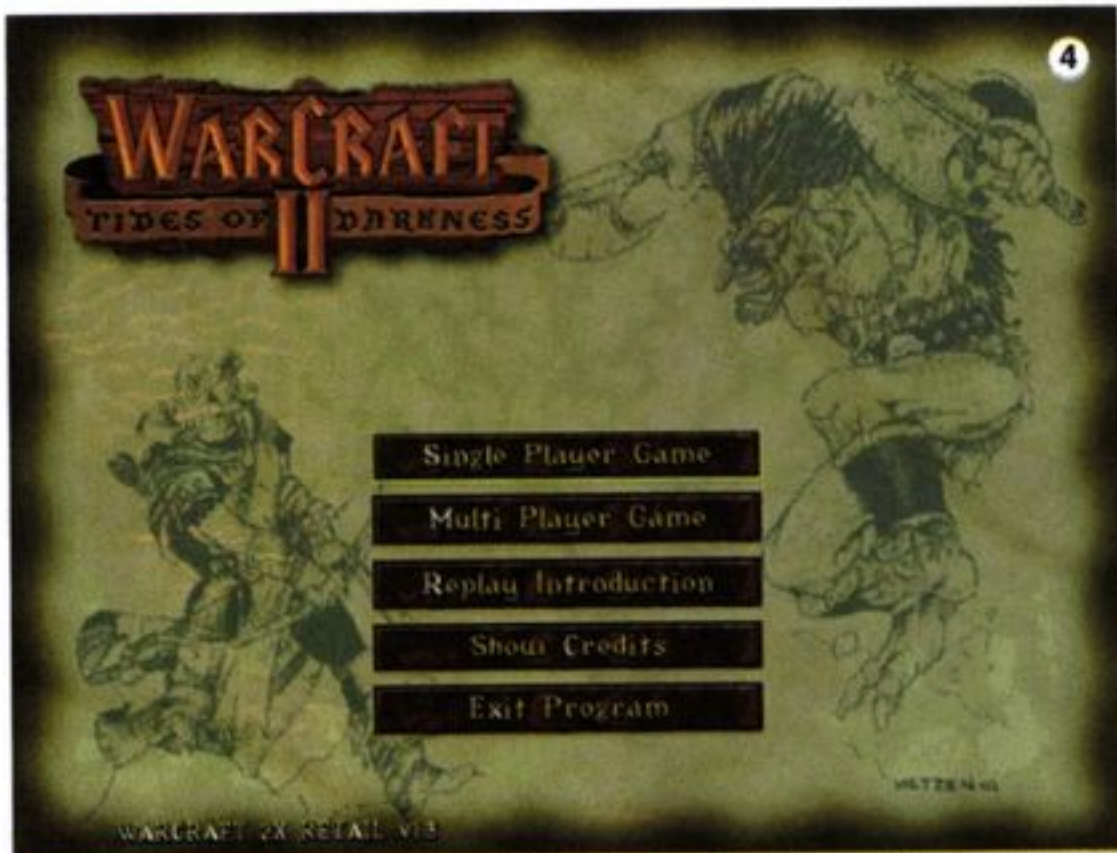
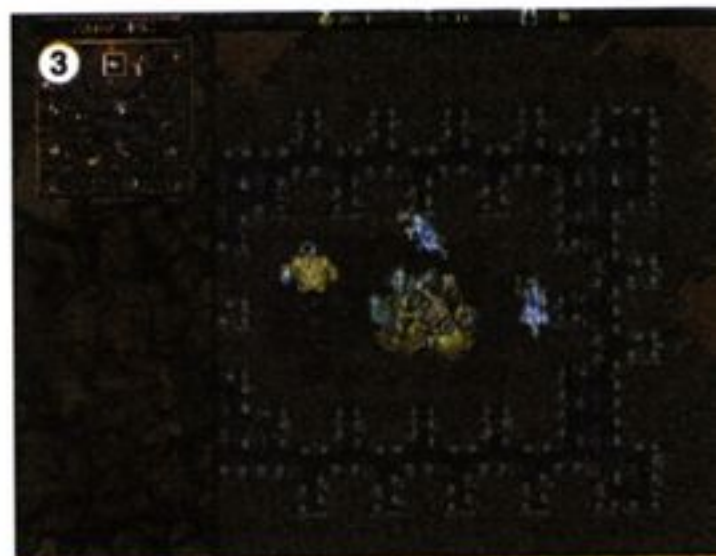
인간족과 오크족의 시나리오

오크족

ACT 1 드레노 붉은 세상 (DRAENO, THE RED WORLD)

미션 1 섀도우문의 살인자(SLAYER OF THE SHADOWMOON)

데스 나이트의 전멸과
모든 사원파괴
그롬헬스크림(GROM HELLSCREAM)을 구출

❶ 워크래프트2 시작 동화상
❷ 미션의 승리장면
❸ 미션1의 엔딩
❹ 미션 선택의 초기화면

이 미션을 하다 보면 한가지 어려운 점은 중간중간에 아군이 갇혀 있어 구출하면서 가는데 아군을 구하기 위해서 너무 많은 피해를 입는다. 이 미션에서는 마법의 능력을 가지고 있는 데스나이트를 이용해서 적을 유인한 후에 차례차례 파괴하거나 없애는 것이 가장 피해가 적고 안정적이다.

데스 나이트를 앞세우고 가다가 보면 어느 정도 앞이 보인다. 처음 아무것도 보이지 않다가 데스나이트의 마법에 의해 조금씩 앞으로 전진해 나가면서 앞을 볼 수 있다. 하지만 이번 미션에서 보면 위쪽으로 가면 바위산을 매개물로 해골병사가 있다. 해골병사를 처리하고 그안에 갇혀 있던 그롬 헬스크림(GROM HELLSCREAM)을 볼 수 있는데 병사들을 동원하여 갇혀 있는 벽을 부수고 구해낸다. 그 위에는 아군의 가드 타워와 목공소, 병사들이 잡혀 있는 것을 쉽게 볼 수 있는데 주변의 적들을 정리하고 오른쪽으로 이동을 하게 된다. 하지만 여기서 주의해야할 점은 그롬 헬스크림이 죽지 않도록 유의해야 한다.

❶ 미션 3의 최종공격

❷ 미션 2의 최종 공격

오른쪽으로 이동하면 해골병사들과 많은 적이 있는 것을 볼 수 있다. 미션1에서는 제일 어려운 장소이다. 고비를 넘기고 바위를 따라 움직이면 아군 오그레들이 있는데 익서들을 구출해야 한다. 따라서 오그레들을 구출하고 난 후에 우선 앞에 있는 적들의 위치와 사원의 위치를 파악할 필요가 있다.

그리고 나서 아군을 분산해 해골병사는 직접 죽이고 데스나이트를 이용해서 적의 데스나이트를 일부만 죽이고 후퇴를 해야 한다. 일단 주변에 어느 정도의 적을 죽인 후 일보 후퇴해서 다시 전열을 재정비한다. 그런 후 반드시 살아야 할 병사는 빼놓고 모든 병사에 총공격을 시키면 거의 전멸하지만 그래도 성벽은 깨지고 안에 있는 데스나이트를 처리할 수 있다. 그리고 뒤에 살아 남은 병사들을 이용해서 나머지들을 정리하면 쉽게 처리할 수 있다.

미션2 굴단의 해골(THE SKULL OF GUL'DAN)

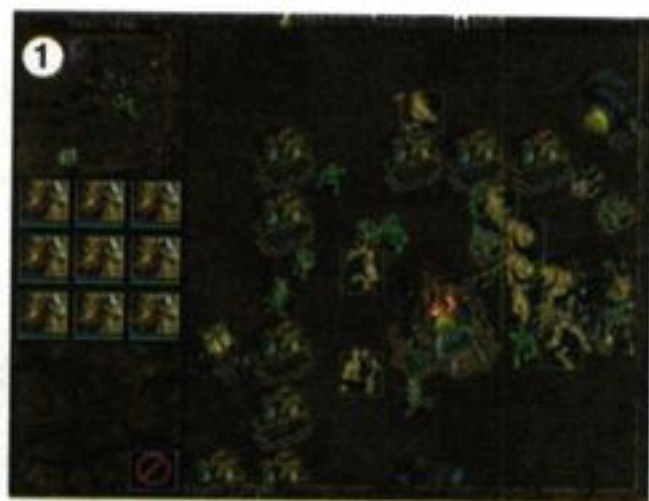
썬더로드(THUNDERLORD) 세력강화(보라색)
본채워(BONECHEWER) 종족의 파괴(녹색)
쉐터드 핸드 구출(흰색)
덴타그(DENTARG) 살리기

굴단이라는 유골은 다크포탈을 소생시킬 수 있는 본질적인 힘을 가진 유골이다. 이번 미션에 참가하는 덴타그라는 오그레가 있는데 주의할 점은 절대 죽어서는 안된다는 것이다. 미션을 시작하자마자 아래로 내려오다 보면 대장간이 있는 것을 발견하게 되는데 아군의 것으로 만들고 계속해서 내려오면 보라색으로 보이는 오크기지가 있다. 이 오크기지를 발판삼아 오른쪽의 녹색오크족을 파괴한다. 우선 처음에는 아군의 힘을 높이는데 주력한다. 보라색 기지를 중심으로 개발과 아군의 무기의 향상과 아군의 병사수를 늘린다. 하지만 어느정도 개발이 이루어지다 보면 아군의 금광이 다 떨어지는 것을 알 수 있다. 이때는 아까 내려온 길에 있는 곳까지 가서 노동자 한명을 동원해 그레이트 홀을 짓고 그곳에 금을 보관하도록 한다. 그리고 계속적인 건물과 무기의 업 그레이드를 실시한다.

기존의 녹색을 치러갈 때는 우선 길이 두 군데가 있다. 맨위쪽 길과 맨아래쪽길 두 군데가 있는데 처음의 방식대로 아래쪽 길로만 치다가 보면 너무 힘이 들거나 많은 손해를 보게 된다. 따라서 전쟁을 준비할 때 아예 두군데에 병사를 상주시키고 동시에 위아래로 공격을 해야만 위에 상주해 있는 오그레들이 내려오지 않는다. 한가지 위에는 어쩔 수 없이 오그레에게 당하게 되어 있다. 따라서 조금씩 조금씩 방어만 할 뿐 공격은 필요없다. 다만 위에서 정신이 없을 때 밑에서는 밸리스타를 다시 앞세우고 나머지 병사를 동원해서 오그레를 제거해 나가면서 천천히 공격하면서 적의 핵심부에 도착하면 지체하지 말고 적의 가드타워를 없애고 오그레들을 없앤다. 그리고 난후에 적의 농장을 모두 파괴하고 나머지 시설들을 파괴한다.

미션3 썬더로드와 본채워(THUNDERLORD AND BONECHEWER)

썬더로드(THUNDERLORD)의 전멸(보라색)
본채워(BONECHEWER)의 전멸(녹색)

이번 미션은 두 개의 종족을 모두 없애는 일이다. 우선 이번 미션에서는 처음에는 아군의 힘을 기르는데 역점을 둔다. 적이 위치하고 있는 곳은 왼쪽 아래와 위에 위치하고 있다. 처음에는 방어위주로 병사를 배치하고 병사의 생산이나 아군의 힘을 기르는데 역점을 두어야 한다. 그레이트홀을 업그레이드 시키고 주변에 있는 모든 병사의 시설들을 업 그레이드 시켜 오그래를 생산토록 한다.

오그레와 데스나이트는 적을 없애는데 가장 큰 도움을 주는 병사이다. 그리고나서 기지에서 가장 가까운 금광을 탈취해 충분한 자금을 만든다.

모든 유닛이 되면 왼쪽위 보라색종족을 없애기 위해 병력을 집중시킨다. 특히 데스 나이트를 이용하면 유리할 것이다.

ACT 2 불타는 아제로 (BURNING OF AZEROTH)

미션 4 자각의 징조(THE RIFT AWAKENED)

테른 고어핀드 살리기
인간종족 전멸시키기

우선적으로 적의 위치를 파악하는데 중점을 둔다. 적의 위치를 보면 왼쪽 위와 아래, 오른쪽 아래 그리고 중앙에 위치해 있다. 처음에 주변의 잦은 공격이 있어 어려우므로 처음에 있는 병사들을 중심으로 방어벽을 쌓아 다른 병사들과 노동자를 보호한다. 그리고나서 오른쪽 아래에 있는 종족을 공격 기지를 짓고 금광과 목재를 얻는다. 뿐만 아니라 방어벽도 위쪽과 왼쪽방향으로만 치면 방어를 쉽게 할 수 있다.

차근차근히 주변 건물을 짓고 병사를 양성, 무기를 업 그레이드 한다. 공격을 할 병사를 양성하는데 많은 수를 양성해 일부는 선발부대로 일부는 후발지원대로 있어야 하기 때문이다. 따라서 선발대가 먼저 왼쪽 아래의 인간족을 공격하면 중앙에 있는 인간부대가 기지를 공격하러 온다. 따라서 이런 이유 때문에서라도 기지에는 선발대와 같은 수의 병사가 있어서 방어를 해야 한다. 그후 선발대로 중앙에 있는 인간족 기지를 밸리스타와 데스나이트를 중심으로 한쪽을 집중 공격 기지를 파괴한다.

이제 남은 병사와 밑에 있는 병사를 동원해 왼쪽위에 있는 녹색 인간종족을 쳐들어 간다. 인간종족을 모두 없애고 그때까지 테른 고어핀드가 살아 있으면 모든 것이 끝난다.

미션 5 블랙록의 드래곤(DRAGON OF BLACKROCK SPIRE)

드래곤의 생포
드래곤 둥지의 장악

이번 미션은 앞으로 미션에서 반드시 필요한 드래곤의 생포이다. 드래곤이 위치하고 있는 장소는 아군이 있는 곳에서 대각선으로 반대편에 위치해 있고 중간에는 적의 복병이 있다. 처음 시작하면 바로 위 인간의 요새가 있으므로 오른쪽으로 가 적의 전진 기지를 공격해 기지를 장악한다. 그 후 그리폰이 공격을 해오기 때문에 건물을 지을 때 대공용 무기를 생산할 수 있는 것으로 건물을 지어야 한다.

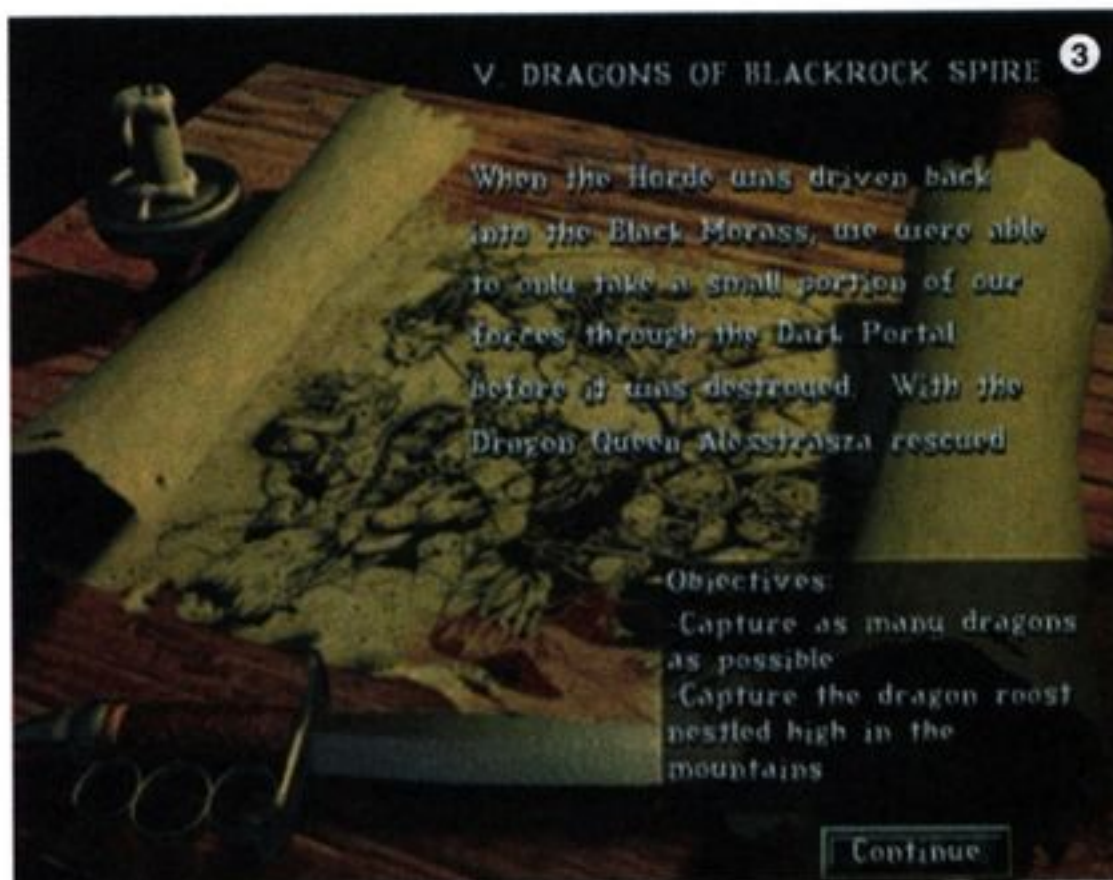
고불린 제플린을 생산하면 주변을 볼 수 있는 글라이더를 생산, 정찰기를 통해서 드래곤이 어느 곳에 위치해 있는지 쉽게 볼 수 있다.

정찰대로 적을 살펴보면 드래곤의 앞에 적들이 몰려있다. 먼저 다른 곳의 적을 없애고 모든 병력이 드래곤 앞에 있는 적들을 섬멸하면 된다. 다만 주의할 것은 그리폰의 공격에 대비해야 한다는 점이다.

미션 6 뉴 스톰윈드(NEW STORMWIND)

테른 고어핀드의 생존
나머지 모든 인간종족의 멸망

이번 미션에는 앞의 미션4와 비슷한 점이 있는 미션이다. 반드시 테른 고어핀드의 생존이라는 조건이 붙고 나머지의 인간종족의 멸망이라는 미션이 주어진다. 테른 고어핀드를 몇번 사용하다 보면 에너지가 다 떨어져 바로 죽기 직전까지 가는 경우가 발생한다. 따

❶ 적들 전멸
❷ 드래곤 둥지 장악
❸ 블랙록의 드래곤
❹ 모든 종족 멸망

라서 중요한 경우가 아니면 테른 고어핀드를 사용하기 보다는 보호하는 방향으로 게임을 이끌어 가야 한다.

이번 미션에서는 특히 인간족의 그리폰이 많으므로 주의한다

인간족이 위치해 있는 장소는 왼쪽 아래와 왼쪽위에 있다. 현재 아군이 있는 지역 주위에는 적들이 없지만 위에서 말했듯이 인간 그리폰들이 공격을 해오는 것에 대한 방어를 충분히 해야만 한다. 특히 왼쪽 아래에 있는 적은 드래곤이 아니면 공격하기 힘들기 때문에 드래곤 양성에 힘을 써야 한다.

드래곤은 많은 양의 금이 필요하고 시간도 많이 걸리기 때문에 드래곤이 생산이 되기 전에는 선불리 공격을 하는 것보다는 방어를 하는 것이 낫다.

드래곤이 8마리정도 생산이 되었으면 공격한다. 왼쪽 아랫부분은 드래곤 3마리 정도로 공격을 하면 어느 정도 쉽게 이겨낼 수 있다. 아랫부분이 정돈이 되었으면 나머지 병력을 이끌고 인간족이 살고 있는 마을을 향해 공격한다. 이 때 공격의 주 대상 목표는 인간족의 캐논 타워나 가드 타워를 중심으로 공격을 하고 마법사를 없애는데 주력을 한다.

❶ 5개 조선소 완공

❷ 인간 종족의 공격

❸ 정착민의 공격

어느 정도 인간마을의 타워나 마법사가 없어지면 아군지역에 있는 병력을 동원해서 나머지 인간족 마을을 공격한다. 이미 타워나 마법사가 없어졌기 때문에 쉽게 마을을 손에 넣을 수 있다. 마을을 손에 넣으면 다시 병사를 양성하기 위해 마을을 재구축한다. 그리고 병사가 어느정도 성립이 되었으면 바로 위에 위치해 있는 적들을 공격한다. 이때 나머지 드래곤들을 이용해서 공격을 하면 쉽게 적을 이길 수 있다.

ACT 3 거대한 바다 (GREAT SEA)

미션7 아제로스의 바다(THE SEA OF AZEROTH)

조선소를 5개 짓는다
적군의 모든 함대를 파괴한다

지도를 보면 아군이 있는 위치 밑에 바로 인간족의 군대가 일부 주둔하고 있는데 섬멸한다. 그리고 아군이 위치해 있는 섬의 가장 아랫쪽에 인간의 마을과 군대도 찾아내어 없앤다. 처음에는 드래곤을 2마리정도 만들어 공격하면 쉽게 이길 수 있다.

드래곤으로 아군이 위치해 있는 섬의 아랫부분을 공격하고 나면 아군이 있는 섬은 어느정도 정리가 된다. 하지만 드래곤을 만들때 너무 많은 돈을 사용했기 때문에 우선적으로 금광에서 금을 비축하는데 힘쓴다. 금을 어느정도 모으고 나면 섬 가장자리에 조선소를 건설한다. 조선소는 약 7개 정도 지어야 하는데 적의 잦은 공격으로 파괴되기 쉽기 때문이다.

이제 완공이 되었으면 일차적으로 수송선에 아군을 싣고 옆에 있는 섬으로 이동해 섬에 있는 인간족들을 치도록 한다. 어느 정도 정리가 되면 아군의 함선과 드래곤으로 적의 함선을 차례대로 공격을 한다. 우선 적의 석유 시추선을 파괴하고 적의 함대 중 떨어져 있는 함대들을 처리한다. 주의할 점은 적의 잠수함이 어디에 있을 지 모르니 항상 드래곤과 같이 다니면서 적의 잠수함 공격에 주의 하도록 한다.

이번 미션을 하다 보면 잠수함을 잡아야 하는 경우가 있는데 이것을 잡는 방법은 아군의 석유 시추선을 각 석유가 있는 곳에 정착시키고 시추를 하도록 한다. 그러면 바로 적의 잠수함이 아군의 석유 시추선을 공격하려 할 것이다. 이때 드래곤으로 순찰을 돌다보면 적의 잠수함이 공격을 하고 있는 것을 볼 수 있다. 이렇게 해서 적의 잠수함까지 완전히 없애고 나면 이번 미션이 끝나는 것이다.

미션 8 쿨 티라스의 공격(ASSAULT ON KUL TIRAS)

쿨 티라스(KUL TIRAS)의
해군 및 정착민의 멸망

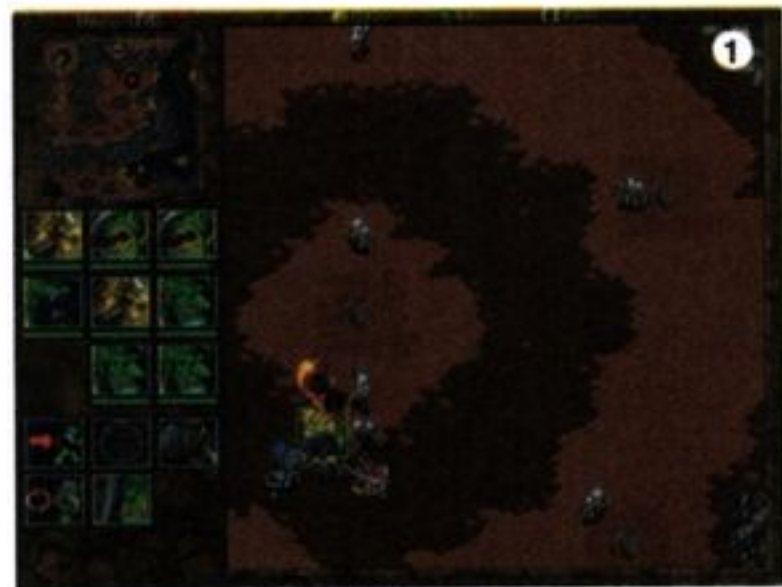
이번 미션은 미션 7과 비슷한 내용의 미션이다. 시작하면서 수송선을 이용해서 왼쪽에 있는 육지로 상륙해 기지를 우선적으로 건설한다. 왼쪽의 육지로 이동하다 보면 주변에

있는 녹색의 해군이 계속해서 공격을 해 온다. 이는 쉽게 물리칠 수 있으나 잠수함은 유의해야 한다.

수송선으로 아군을 왼쪽 육지로 옮기면 위쪽에 녹색의 적군을 발견할 수 있다. 물론 이번에도 귀찮게 공격을 자주 해오는 것이 인간 그리폰들이다. 이 그리폰들은 드래곤으로 막을 수 있으므로 위에다 배치시켜 막도록 한다.

드래곤이 그리폰들에 대한 공격을 막고 있을 때 노동자들을 동원해서 기본적인 시설을 건설한다. 이 시설을 건설하고 나서 기본적으로 9명씩 6개조로 나누어서 녹색의 적을 공격하며 선발대는 캐논 타워를 후발대는 나머지를 맡는다. 이 방법 외에도 적을 유인해서 일부를 포위하고 없애는 방법도 있다. 적이 워낙 많기 때문에 적의 일부를 유인하기 위해서 몇 명만 선발대로 보내고 적이 쫓아오면 포위를 함으로써 일부의 적을 쉽게 없앨 수 있다. 마지막으로 드래곤들을 동원하여 그리폰 사육장을 파괴함으로써 이번 미션을 마칠수 있다.

이번 미션에서는 조심해야 할 것은 아군이 상륙하기도 전에 아군의 함대가 그리폰에 의한 공격을 심하게 받음으로 많이 손실될 수 있다는 점이다. 그리고 캐논 타워에 의한 공격이 드래곤을 많이 죽게 할 수 있음을 명심하도록 한다.

미션 9 사제라스의 무덤(THE TOMB OF SARGERAS)

루네스톤을 파괴하고 데몬을 처단하라

이번 미션은 루네스톤이라는 마법을 가진 돌을 파괴하고 마법사 데몬을 처단하는 일이다. 데몬은 지도 왼쪽위에 있는 빨간색 악마처럼 생긴 동물이다.

오른쪽으로 가다보면 농장과 조선소가 있고 인간의 기사가 지키고 있지만 간단히 해결하고 시설을 빼앗는다. 그 후 조선소에서 수송선을 생산하고 병사를 싣고 이동하면 옆에 조그만 섬의 마법사를 해치우고 사원을 얻는다.

다시 병사를 태우고 강을 올라가면 숲 오른쪽의 아군과 합류해 상륙한다. 왼쪽으로 길을 가면 적의 병사를 해 치우고 대장간을 손에 넣는다. 또 왼쪽으로 길을 따라가다 보면 적의 병사를 만나고 해골 병사와 마법사를 처리한다. 해골병사에 의한 공격은 얼마 안되지만 마법사에 의해 공격을 받으면 아군은 상당한 피해를 입게 된다. 이렇게 해서 적을 어느 정도 죽이게 되면 이상하게 생긴 돌을 볼 수 있다. 그것도 인간군이 지키고 있는 벨리스타가 있는 성을 중심으로 왼쪽과 오른편에...

이 돌이 루네스톤이다. 과감히 아군을 동원해서 파괴하도록 한다. 그리고 모든 아군을 동원해서 위쪽으로 공격을 하는데 빨간색 악마처럼 생긴 이상한 적과 주변에 많은 기사와 적군이 있다. 우선적으로 데몬을 죽이기만 하면 되기 때문에 모든 공격의 초점을 데몬을 처리하는데 둔다. 데몬을 죽이려 아군이 따로 따로 가면 많은 피해를 입으므로 일시 공격으로 적의 공격을 분산하는 것이 가장 중요하다.

❶ 데몬의 처단

❷ 루에스톤의 처단

ACT4 신세계 전주곡 (PRELUDE TO NEW WORLDS)

미션 10 알터랙(ALTERAC)

알랙터의 파워 싸이클 귀환

이번 미션에서는 마법사를 구해내서 아군의 기지가 있는 곳으로 데리고 오는 것이 주임무이다.

마법사는 지도에서 보면 오른쪽 아래 섬의 성안에 갇혀 있다. 또한 이 사이에는 중간중간에 많은 적 기사와 정착촌도 파괴해야 한다. 우선 아군 기지에는 어느정도 장비와 시설이 갖추어져 있다. 따라서 기존의 시설을 업그레이드만 하면 드래곤이라든지 오그레를 얻을 수 있다. 초기에는 아군중 가장 강한 드래곤과 오그레를 얻는데 주력한다. 또한 금은 오른쪽의 수비하고 있는 금광을 집중 공략한다.

어느 정도 병력이 보충되고 업그레이드가 되었다고 생각을 하면 왼쪽 아래에 있는 인간 정착촌을 파괴하도록 한다. 인간 정착촌을 파괴하고 난후 마법사를 구하러 가는데 중간 단계로 다시 병력을 재 집결한다. 이제 어느정도의 병력이 모아졌다고 하면 다시 마법사를 구하러 가기 위해서 오른쪽

모뎀플레이하는 방법

워크래프트2의 경우는 머드게임처럼 모뎀플레이를 지원한다. 일반적으로 통신을 해본 게이머라면 모뎀플레이가 무엇인지는 쉽게 알 수 있을 것이다. 모뎀플레이를 하는 요령은 통신을 할 때와 비슷하다. 다만 모뎀플레이를 지원하는 통신 종류가 어떤 것인지만 차이가 난다. 요령은 다음과 같다.

1. 초기 메뉴에서 MULTI PLAYER GAME을 선택한다.
2. 게임을 하고자하는 사람들의 이름을 입력하다.
3. 모뎀플레이의 종류를 선택하고 어떤 플레이를 할 것인지 선택을 한다. 여기에서는 3가지 지원을 한다. 첫번째로는 널모뎀을 사용할 수 있는 다이렉트 커넥터가 있고 두번째로는 일반 전화회선을 사용하는 모뎀. 세번째는 대규모 통신회사에서 사용하는 서버를 이용한 플레이가 있다. 일반적으로 전화선을 사용하는 모뎀을 사용하거나 모뎀이 안될 경우는 널모뎀을 사용한 다이렉트 커넥터를 사용한다.
4. 전화번호, 포트, 모뎀의 전송속도, 게임을 하는 사람들의 방향을 설정해 준다.
5. 마지막으로 모뎀의 셋업 작업을 하는데 모뎀을 셋업하는 작업은 일반 통신과 같다.
6. 모든 준비가 되었으면 커넥터를 설정하여 모뎀플레이를 시작한다.

아래 부분으로 이동을 한다. 인간을 모두 처리하고 나서 마법사를 무사히 구출을 한 후에 파워싸이클로 마법사를 데리고 나오면 미션이 끝난다.

미션 11 다라란의 눈(THE EYE OF DALARAN)

마법사를 생산해 내는 타워의 파괴/보라색 인간종족(DALARAN)격퇴

마법사는 어느 미션이나 머리 아픈 존재이다. 이번 미션에서는 마법사가 많이 등장하게 되는데 이 마법사를 모두 없애고 마법사를 만들어내는 타워를 파괴하는 것이 주요 내용이다.

아군이 있는 지역에서 강을 건너서 오른편 육지로 가야 하는데 적군의 지나친 공격으로 아군의 수송선이 파괴되기도 한다. 따라서 처음에는 희생을 감수하더라도 아군을 몰살당하기 전에 오른편 육지로 옮겨야 한다.

적의 캐논 타워에 의한 희생을 무릅쓰고 육지에 상륙해야 한다. 아군이 상륙하는 대로 바로 주변에 있는 캐논 타워를 파괴함으로써 당분간은 휴전의 상태로 들어간다. 하지만 미션의 목표인 보라색 종족은 오른쪽 위에 성으로 둘러쌓인 곳에 위치해 있다. 따라서 이곳을 가려면 중간에 흰색 인간종족을 만나게 되는데 이 흰색 인간종족의 반항도 만만치 않다. 그리고 이 흰색종족의 마법사들의 공격과 기사들의 공격을 많이 받게 된다. 심지어는 상륙하자마자 바로 아군이 전멸해 버리는 경우도 발생한다.

그러므로 일단 먼저 공격을 해서 기지를 건설해야 한다. 흰색 인간종족을 어느 정도 정리하고 나면 한숨을 돌릴만한 여유가 생긴다. 이 때 적의 공격이 없다고 방심을 하는 것보다는 빨리 병사를 양성할 수 있는 기지를 만드는 것이 급선무이다. 기지를 만들고 바로 아래에 있는 흰색 종족을 정리해야 하기 때문이다.

이 부분에서 잘못하면 게이머들은 항복을 하는 경우가 생기게 된다. 적의 공격이 너무 심하기 때문이다. 흰색 인간종족이 정리가 되었으면 보라색 인간 종족을 치기 위해서 다시 병사를 양성해야 한다. 병사를 만들때는 최대한으로 강하게 만들어야 한다. 보라색 인간종족은 성을 중심으로 뭉쳐있기 때문에 섣불리 접근을 했다가는 바로 몰살을 당하는 경우가 생긴다.

이 때 도움이 되는 것은 드래곤이다. 드래곤을 이용한 공중공격이 비교적 효과가 있다. 따라서 드래곤을 여러마리 생성한 다음 보라색 인간 종족의 캐논타워를 먼저 없애고 마법사를 없애는 것이 순리이다. 이때 드래곤을 여러마리를 동시에 보라색 인간종족에 가져다 놓으면 공격을 받은 드래곤이 스스로 화가 나서 공격을 하게 된다. 그러면 어느정도 적이 없어지는 것을 볼 수 있다.

그후에 만들어진 병사를 가지고 총공격을 해야한다. 이번에도 9명씩 7개조 정도로 편성을 해서 공격을 하면 무난하게 미션을 마칠 수 있을 것이다. 한가지 유의할 점은 마법사를 없애고 시작하라는 것이다. 마법사 이외에도 보라색 종족의 힘이 강하기 때문에 섣불리 공격을 했다가는 아군의 피해가 너무 크기 때문이다.

❶ 보라색 인간종족의 공격

❷ 인간 종족의 전멸

미션12 다크 포탈(THE DARK PORTAL)

다크포탈의 생포 인간종족의 전멸

이번 미션이 오크족으로 하는 미션의 마지막 미션이다. 마지막 미션 답게 힘든 미션중의 하나이기도 하다. 가장 힘이 강하다는 모든 종족과 무기들이 등장을 하고 마법사도 최고의 마법사들이 등장하기 때문이다.

지도의 모양을 보면 구 소련의 깃발의 상징처럼 보이는 칼 비슷

한 모양으로 되어 있다. 이 때 아군은 오른쪽 가장 위에 위치해 있고 인간종족은 오른쪽 아래와 왼쪽 가운데 성을 중심으로 많은 인간의 군대들이 위치해 있다. 아군의 숫자가 얼마 되지도 않지만 보자마자 어떻게 해야할지를 모를 정도로 많은 양의 인간종족의 군사들이 위치해 있다. 적의 위치를 보면 왼쪽 위편에 보라색 인간종족이 있고 오른쪽 아랫쪽에 회색 인간군대가 위치해 있다. 그리고 왼쪽 중간에 다크포탈이 있는 곳을 중심으로 파란색 인간종족이 진을 치고 있다.

우선은 왼편의 보라색 인간종족을 간단히 처리한다. 이유는 보라색종족과 회색종족이 연합해서 치고들어오면 아군은 거의 몰살 지경까지 가게 되므로 하나라도 적을 없애야 한다. 보라색 인간종족이 없어졌으면 기지를 건설하고 전력을 강화한다.

어느정도 아군의 진형이 갖추어졌으면 아래쪽에 있는 회색인간종족을 공격한다. 회색 인간종족의 숫자가 만만치 않기 때문에 아군의 피해도 상당하다. 이때 인간종족의 그리펀의 공격을 자주 받게 되는데 이것에 대한 대비는 위에서 말한 것처럼 드래곤으로 한다.

회색의 인간종족을 어느정도 정리하였으면 다시 전열을 재정비한다. 다크포탈을 중심으로 한 파란색 인간종족의 숫자 및 파워가 만만치 않기 때문이다. 일단 파란색 인간종족을 공격하기 위해서는 수송선이 필요한데 강 주위에다 공격을 받지 않을 만한 곳에다 조선소를 짓고 수송선을 만들어 낸다. 이 수송선은 많이 만들수록 좋다. 그리고 드래곤을 상주시켜 그리폰 및 적의 함대에 대한 공격에 대비한다.

적의 함대가 아군의 조선소를 보고 공격을 해온다. 이때에도 당황하지 말고 드래곤을 이용해 적의 함대를 차례대로 수장한다. 적의 함대를 많이 없애면 없앨수록 아군에게는 유리하다.

적의 함대를 정리하고 난 후에는 아군을 수송선에 싣고 마지막 결전을 준비한다. 마지막 싸움이라서 그런지는 몰라도 적의 저항이 상당히 심하다. 앞의 선발대로 가는 수송선에는 파워가 비교적 강한 오그레 및 드래곤을 주축으로 해서 캐논타워와 마법사를 없애도록 한다. 캐논타워와 마법사만 없어진다면 마지막 미션이라도 별로 무리가 없다.

이렇게 해서 수송선 4대 정도의 아군이 캐논 타워와 마법사를 없애고 나면 나머지 수송선을 바로 투입을 한다. 하지만 파란색 인간종족의 반항도 만만치 않다. 아군이 상륙을 하기만 하면 별로 어려운 점은 없다. 이미 캐논타워나 마법사가 드래곤에 의해 어느정도 없어진 상태이기 때문에 다크포탈을 포획하기 위해 총공격을 하게 되면 어쩌면 싱겁다고 느낄 정도로 간단히 끝난다.

에필로그

이상으로 오크족 시나리오는 끝나게 된다. 오크족의 시나리오는 인간족의 시나리오보다 조금 어렵다. 오크족의 시나리오를 하고난 후 인간족의 시나리오를 하게되면 쉽다는 생각이 들기도 한다. 이유는 오크족 시나리오와 인간족 시나리오가 거의 비슷한 점도 있고, 오크족이 인간족보다 미개해서 그런지 몰라도 모든 파워나 무기면에서 약하다는 것을 알 수 있다.

여기에서는 인간족 시나리오를 해설하지는 않겠다. 이유는 오크족 시나리오와 비슷한 점이 많이 있고 미션 자체도 오크족 미션을 크게 벗어나지 않기 때문이다. 따라서 오크족 시나리오로 엔딩장면을 본 게이머라면 인간족 미션도 크게 어렵지 않게 할 수 있다. 따만 오크족 시나리오와 다른 점은 인간족 시나리오는 적이 오크족이라는 것과 등장인물이 인간족을 중심으로 해서 변한다는 것 밖에는 없다.

쉽게 게임을 즐길 수 있는 방법

초보자가 게임을 하다가 보면 자꾸 죽는 것에 따라서 싫증이 날 경우도 있다. 따라서 이 부분에서는 초보자가 게임을 할 때 쉽게 게임을 할 수 있는 방법과 몇가지 잘못된 방법이지만 CHEAT의 방법을 설명하도록 하자.

워크래프트2의 경우는 일반적으로 메뉴로 설정을 할 수 있지만 자판으로 입력을 해서 명령을 내릴 수도 있다.

잘못된 방법이기는 하지만 처음 하는 사람들이나 아군이 자꾸 죽어서 신경질이 나는 사람을 위해 이 코너를 마련하기로 한다.

게임을 하다가 요령이 생기는데 우선 육지에 상륙하기 전에는 가드타워나 캐논 타워를 먼저 처리하고 상륙하도록 하고 잠수함이 상당히 말썽을 부리기도 한다. 이 잠수함을 발견하기 위해서는 제플린선이나 잠수함이 있어야 발견이 되므로 같이 움직이는 것이 좋다. 적이 뭉쳐 있을 때에는 유인공격이 가장 좋은 방법이고 주변에 금광이 여러개 있으면 그레이트홀을 금광마다 지어서 많은 금을 확보하도록 한다.

일반적인 병사로서 처리가 안되는 가드타워나 일반시설물들을 파괴하고 싶으면 고블린 공병을 마법사의 힘을 빌려서 투명하게 만든 후 적의 시설물을 파괴하도록 한다.

❶ ❷ 다크포탈의 앞에서

❸ 최종엔딩

❹ 모뎀플레이

타임 걸 (TIME GIRL)

장 르	액션
제작사	타이토
유통사	삼성 영상사업단
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램 윈도우즈 3.1 또는 윈도 95
발매일	발매중
가 격	35,000원
문의처	삼성영상사업단(02-3458-1233)

오프닝

게임의 이야기

지구는 과학의 발전을 통하여 타임머신의 발명에 이르렀다. 그러나 그 타임머신을 이용한 세계 정복을 꿈꾸는 자가 있었으니 그가 바로 루다였던 것이다. 루다는 경비가 허술한 틈을 타 타임머신을 타고 사라져 버린다. 타임머신의 도난으로 지구에 큰 위기가 닥치자 타임 걸은 루다를 잡기 위해 과거와 현재, 미래로의 시간 여행을 떠나게 된다. 시간 여행은 랜덤하게 되나 큰 흐름을 보아 과거에서 현재, 미래로 이어지며 각 시대의 특성에 맞는 모험과 스릴을 만끽할 수 있다.

프롤로그

타이토가 제작한 CD 알라딘보이용 코믹 액션 게임 (타임 걸)을 삼성 영상사업단에서 IBM용으로 컨버전했다. 랜덤 방식으로 과거, 현재, 미래를 오가며 그 시대에 맞는 모험을 즐기는 것으로 기존 IBM 액션 게임과는 많은 점이 다르다. 어스윔 짐같은 아케이드 액션 게임에 지루함을 느끼던 게이머들에게 새로운 장르의 액션을 즐길 수 있을 것이라고 여겨진다.

게임의 시작

난이도 메뉴는 〔RARE〕, 〔MEDIUM〕, 〔WELLDON〕로 오른쪽으로 갈수록 컴퓨터의 지시에 따라 타이밍을 맞추기 어렵게 되어 있다. 순발력에 자신 있는 게이머라면 〔WELLDON〕을 선택하는 것도 좋을 것이다.

메뉴화면

게임 방법

게임 방법은 아주 간단하다. 타임 걸이 움직이는데 컴퓨터는 타임 걸의 상황에 맞추어 클릭할 방향을 지시를 한다. 그때 타이밍을 맞추어 마우스 클릭을 해주면 된다. 그렇지만 순발력이 없거나 너무 급한 게이머라면 금방 포기해 버릴지도 모를 것이다. 잘 안되더라도 인내를 가지고 게임에 임하자. 처음에는 잘 안되더라도 금방 익숙해진다.

너무 빨리 클릭하거나 컴퓨터가 지시하는 것이 아닌 다른 것을 클릭

너무 빨리 눌렀을때?

하거나 타이밍을 놓쳐서 늦게 눌렀을 때는 실패했을 때의 재미있는 장면이 나온다.

타임 걸이 위험한 상황에 처했을 때는 자신의 가슴에 있는 타임머신을 이용하여 시간을 멈추고 선택의 갈림길에 서게 된다. 3가지 중에서 하나를 선택하면 되는데 오랜 시간동안 시간을 멈추고 있을 수 없으므로 빨리 선택해야 한다.

제대로 선택했을 경우에는 통과 장면이, 잘못 선택했을 때에는 실패 장면들이 연출된다.

위기시 선택 화면

게임의 시작

이 순서는 시대별로 한 것이 아니라 타임 걸이 랜덤하게 시대를 오가는 것을 순서대로 한 것이다.

B.C 70000000

기원전 7천만년 전으로 도착한

타임 걸. 지구가 탄생했을 때의 환경 바로 그대로 뜨거운 용암과 암석들로만 되어 있다. 도착하자마자 타임 걸은 위기에 처한다. 처음에 불을 쏘는 괴물이 나타난다. 보자마자 계속 도망을 치다가 용암 앞까지 오게 된다. 괴물의 레이저 공격을 이리저리 피해 다니면 괴물이 그 주변을 파괴하여 괴물 자신이 용암 속을 빠지게 되는 것으로 이 시대에서 탈출을 한다.

B.C 65000000

기원전 6천5백년전의 나무 위로 워프한 타임 걸은 물밑에서 나오는 괴물을 피해 타잔처럼 줄을 타고 내려오나 막상 내려온 곳은 코뿔소와 비슷한 괴물 위에 올라타고 만다. 괴물을 피해 암석 위로 도망치나 다시 물 속에서 수룡의 등장으로 위기에 빠진다. 타임

걸은 레이저를 난사하나 무용지물. 물속에 빠진 타임 걸은 바로 앞에 돌격해 오는 수룡을 살짝 피해 바위에 처박게 하고 자신은 물 밖으로 나와 이 시대의 모험을 끝낸다.

B.C 30000

기원전 3만년 전으로 도착한 타임 걸 원시인의 암석을 이용한 기습 공격으로 또 다시 위기를 처하게 된다. 부서진 암석을 밟으면서 이쪽저쪽 피해 다니면서 강물로 떨어진다. 통나무 위로 물을 거슬러 내려가던 타임 걸은 바로 폭포수 위에서 점프해 숲속으로 달아나나 원시인들은 그쪽까지 좇아온다. 원시인들을 뿌리치고 하늘로 날아오르나 시조새의 공격. 타임 걸의 레이저 총으로 처리하고 내려오는데 원시인들이 그물을 펼치고 기다리고 있다. 침착하게 타임 걸은 그물로 뛰어들지 않고 도망감으로서 이 시대를 무사히 탈출한다.

B.C 16000

맘모스의 시대였던 기원전 1만6천년 전으로 타임 걸은 이동한다. 도착하자마자 맘모스가 얼음 속에서 나타나서 타임 걸의 뒤를 좇는다. 열심히 도망가는 타임 걸.

도망 중에 앞에 있는 나무를 타고 맘모스 뒤에 앉아서 맘모스를 놀린다. 놀란 맘모스는 타임 걸을 떼어 놓으려다 완전히 얼지 않은 얼음을 깨고 물 속으로 사라져 버린다. 타임 걸의 여유 있는 위기 모면으로 이 시대를 클리어 하고 다음 자신도 모르는 시대로 데려가 진다.

B.C 44

기원전 44년경 중세의 시대 원형 경기장으로 타임 걸은 도착한다. 도착하자마자 원형 경기장 죄수와의 경기에 임하는 타임 걸. 요리조리 피해 칼을 집어 팽팽하게 싸우나 너무 자만한 타임 걸. 죄수의 공격으로 칼이 부셔져 버리고 만다. 일단 경기장 밖으로 도망을 가나 바로 앞에 나타난 것은 거대한 표범.

표범을 피해서 건물 밖으로 나갔으나 죄수는 포기하지 않고 타임 걸을 좇아와 타임 걸은 표범과 죄수에 갇혀 버린 신세가 되버리고 만다. 그렇지만 날쌘 타임 걸은 표범과 죄수의 포위망을 교묘히 빠져나가 레이저 총으로 표범과 죄수의 바닥을 부숴 버림으로써 위기에서 벗어난다.

A.D 500

이번에 워프한 곳은 어이없게도 지하동굴. 역시 도착하자마자 채찍을 든 상대에게 공격을 당한다. 이쪽 저쪽으로 피하다가 탄광 열차를 타고 청룡열차 기분을 내는 타임 걸. 청룡열차가 끝날 때쯤 다시 나타난 채찍든 사나이를 피해 워프한다.

A.D 666

타임 걸이 도착한 곳은 으시시한 집앞. 갑자기 바닥에서 튀어나온 낫을 든 사신의 공격으로 허둥지둥 도망치다가 레이저로 머리를 공격한다. 그렇지만 역시 사신답게 머리가 없이도 계속 타임 걸

을 공격. 타임 걸은 다시 몸통에 레이저 공격. 끝났다고 생각했으나 손만이 남아서 타임 걸을 향해서 다가온다. 다시 손을 향해 레이저 공격. 사신이 완전히 사라져 버림으로서 이번 시대를 마무리한다.

A.D 1990

어딘지 모르지만 갑자기 나타난 두 대의 탱크. 타임 걸을 보고 공격을 하기 시작한다. 타임 걸은 머리를 이용해 두 탱크가 부딪치도록 유도하여 두 탱크를 제거한다. 탱크 제거로 한숨 돌리던 타임 걸 . 그러나 뒤에서 나타난 헬리콥터의 공격으로 또 정신없이 도망간다. 다시 나타난 다른 탱크와 헬기에 포위되지만 헬기의 발을 붙잡고 위기를 탈출.

A.D 1588

이번에 도착한 곳은 해적선의 갑판위. 애꾸눈 선장과 한판 싸움을 벌인다. 언제나 그렇듯이 도망치는 타임 걸은 다른 배의 대포 사격으로 해적선이 가라앉으면서 타임 걸의 공중제비로 멋지게 다른 배의 갑판에 착지한다. 1588년의 시대를 뒤로하고 워프.

A.D 1941

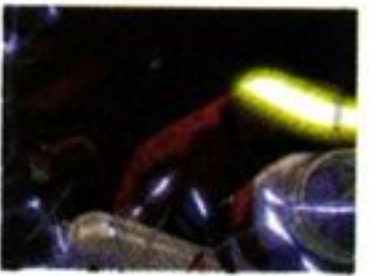
이번에 도착한 곳은 어이없게도 2차 세계대전. 그것도 비행기 위로 워프된 것이다. 여러 전투기 위를 왔다갔다 하면서 전투기를 하나하나 제거시켜 나간다. 그러다 타임 걸이 타고 있던 전투기가 전함으로 떨어지는데...

타임 걸은 신속한 동작으로 물속으로 뛰어든다. 그러나 앞에 있는 건 어뢰를 발포하는 잠수함. 보자마자 레이저로 어뢰를 폭파하고 물위로 올라온다. 그러나 뒤에서 다른 잠수함이 어뢰를 발포해 타임 걸은 어뢰를 타고 전속력으로 항공모함으로 다가간다. 어뢰가 항공모함과 부딪치기 직전 점프를 하여 항공모함의 활주로에 올라오게 된다. 한숨 놓으려니 비행기들이 공격을 가한다. 타임 걸은 가까스로 항공모함의 포 뒤로 숨어 또다른 미지의 세계로 타임워프한다.

A.D 3001

과거와 현재를 모두 거치고 미래 세계에 도착한 타임 걸. 갑자기 나타난 로봇을 보고 당황하지 않고 여유롭게 도망을 친다. 처음에는 레이저로 손을 공격한 다음에 머리를 공격하나 갈 곳이 없다. 위로 도망을 가서 로봇의 폭발 파편의 영향을 받지 않고 무사히 다음 세계로 워프한다.

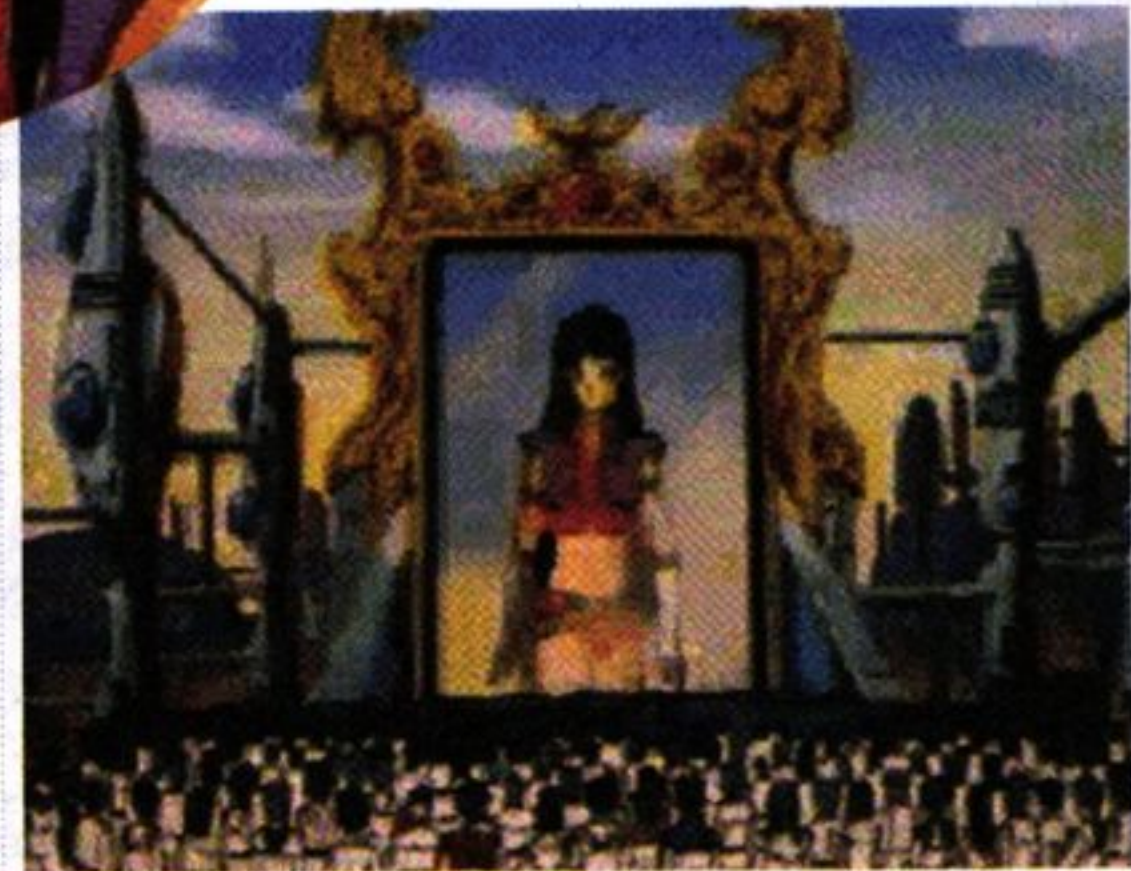
A.D 2010

이번에 도착한 곳은 지금까지와는 달리 적들의 공격이 아닌 하늘에서 운석이 떨어지고 있다. 운석을 교묘하게 피하기도 하고 레이저로 명중시켜 파괴시켜 버리기도 한다. 그렇지만 너무나 많은 운석 때문에 계속 도망을 치다. 끝내는 다른 곳으로 워프.

A.D 2001

미래라고 폭주족이 없는 것은 아니다. 도착한 곳은 폭주족이 가득한 곳. 오토바이가 아닌 나르는 보드를 타고 타임 걸을 쫓아온다. 타임 걸의 재치로 한 녀석의 보드를 뺏어 타고 달아난다. 그러나 조그만 통로 이외에 막다른 곳에서 타임 걸은 절묘한 운전 실력으로 통과하고 폭주족들은 벽에 모

두 부딪쳐 더 이상 쫓아오지 않는다.

A.D 3999

타임 걸이 이번에 도착한 곳은 해골들이 가득 차 있는 곳. 잠시 후 그 뒤에서 갑자기 나타난 괴물을 레이저로 두동강 냈으나 자기 재생 능력이 있는 괴물은 두 마리가 되어 쫓아온다. 구석으로 밀린 타임 걸은 그중 한 마리에게 붙잡히게 된다. 움직일 수 없게 된 타임 걸에게 다른 괴물이 공격하려 할 때 타임 걸은 옆에 있는 문을 연다. 그 문은 바로 우주로 바로 통하는 문이었던 것이다. 두 괴물은 우주 밖으로 빨려 나가 버렸고 타임 걸도 나갈 위기

에 처했으나 레이저 총으로 거미줄을 끊어 위기를 모면한다.

A.D 4000

도착한 곳은 루다의 기지. 두 비행정이 쫓아오나 따돌려내고 타임 걸도 비행정을 타고 적 비행정들과 싸워 승리한다. 그렇지만 계속 몰려드는 비행정들을 따돌리기 위해 기지의 통로로 침투하면서 비행정들을 따돌린다. 이곳이 바로 루다가 있는 곳의 입구인 것이다.

A.D 4001

루다의 기지에 들어온 타임 걸 들어오긴 했지만 미로와 같은 곳에서 어느 곳으로 가야 될지 결정하지 못하고 있는데 괴물의 공격으로 되는대로 도망간다. 도망을 치다 레이저 총으로 괴물을 제거하고 엘리베이터를 타고 위로 올라가는데 양옆 엘리베이터에서 적들이 공격해 온다. 타임 걸의 기발한 재치로 모두 해치우고 마지막으로 루다가 있는 곳으로 도착. 루다는 보자마자 타임 걸에게 레이저 공격을 한다. 타임 걸도 맞받아 공격을 하지만

역부족으로 레이저 총까지 떨어뜨리고 만다. 수세에 몰린 타임 걸 마지막으로 루다가 바로 앞에서 타임 걸에게 레이저를 겨누고 쏘기 바로 직전에 시간을 멈추고 루다를 그 기지의 중앙 장치에 향하도록 하고 비행정으로 향한다. 그 사이 루다가 쏜 레이저는 중앙 파워 장치에 명중하여 기지는 폭발하고 타임 걸은 멋지게 탈출한다.

디스 민즈 워 (This Means War)

장 르	전략시뮬레이션
제작사	마이크로 프로즈
유통사	쌍용
시스템 요구사항	펜티엄75이상/12메가 이상의 램 마우스 필수/윈95전용
발매일	발매중
가 격	44,000원
문의처	쌍용(02-270-8946)

프롤로그

20세기말 사람들의 생활 방식은 황금만능주의와 탐욕으로 팽배해 있었다. 정부는 거대 기업과 경제문제로 심각한 대치상태에 있었고 국가는 많은 세금을 거둬드리는 고리대금업자로 전락해 버렸다. 또한 세계 유수의 은행들이 재정 부족으로 하나둘 쓰러져 가고 있었다. 1929년 이후 사람들은 정신적으로나 재정적으로 안정적이지 못한 생활을 하고 대부분의 기업은 파산이나 더 강력한 거대 기업에 종속되어 버렸다. 이러한 기류에 편승해 M.R상사는 컴퓨터 게임을 전문으로 만드는 마이크로사를 사들였다.

5개월이 지나고 매드 래빗 소프트웨어(Mad Rabbit Software)가 스나크 헌터(Snark Hunter)라는 게임을 출시했는데 이 쉐어웨어가 통신망을 통해 인기있게 퍼져 나갔다. 그 후 이 게임이 모든 이들의 손에서 놀 때 였다.

3월 15일 월요일 새벽 12시, 세계는 역사는 50~100년 이후로 퇴보의 길을 걷게 되었다. 컴퓨터에 의해 작동하는 세계의 모든 것들이 오동작을 하기 시작했다. 컴퓨터는 에러메시지를 내며 미친 듯이 작동하였고 상점의 요금 지불도, 프린터의 출력도 모두 엉망이 되어 버렸다. 그러나 아무도 왜 이 일이 일어났는지 알지 못했다. 미국과 유럽의 인공 위성들은 작동을 멈추었고 일본은 전국적으로 정전 사태가 발생했다. 때를 같이해서 소련의 핵원자로는 가동이 중단되었으며 세계는 곧 경제 공황에 빠져버렸다.

필사적으로 각 국가들은 정전 사태에 대한 대책을 수습하기에 분주했고 유럽과 미국은 이러한 이상 사태를 헤쳐 나가기 위해 미친 듯이 움직였다.

이 상황은 아시아나 다른 대륙으로부터 기인한 것인가? 아니면 우주로부터? 이것도 아니면..지구 내부에서...? 어느 누구도 알지 못했다.

이 문제의 실마리는 독일로부터 영국으로 전파된 라디오의 알 수 없는 메시지뿐이었다.

[알 수 없는_컴퓨터_프로_그_램_이_다마온_다_모든 것이_꺼질_것_이_다.]

그러나 때는 늦었고 독일과 서유럽에서는 급하게 이를 복구하려는 움직임을 보였다. 하지만 이 프로그램은 세계를 빠르게 잠식해 들어갔다. 그리하여 세계는 무정부 상태로 빠져들게 되고...

얼마 후 사람들은 뿔뿔이 흩어져 있는 자국민을 모아 조그만 국가를 만든다. 각 지휘관들은 그들의 능력을 통해 다른 국가를 점령하고 세계를 통일해야 한다.

❶ Snark Hunter

❷ 미션 브리핑

인터페이스

◆미션 브리핑

디트로닉 CMU 7000을 통해 당신에게 클라크 소령으로부터 지령이 떨어졌다. 이것은 위성을 통해 H.Q.장관으로부터 당신에게 전달된 목소리와 화상을 가지는 암호화된 문서이다. 이 장비는 클라크 소령이 적에 관한 정보를 빼내어 당신에게 보낼 때 사용한다. 올바른 정보일 경우 활동을 개시하라는 명령을 내리지만 그렇지

않을 경우에는 절대 적진에 침투하지 못하게 명령한다. 그러나 가끔 적들은 아군이 행동을 취하기 전에 이 정보를 해독하는 경우도 있다.

클라크 소령은 메시지를 통해 상황에 대한 설명과 해당 미션에서 위험한 요소를 설명한다. 그녀의 지령을 주의깊게 들으면 당신의 목적을 이룰 수 있는 실마리를 찾을 것이다. 그녀의 브리핑이 끝나면 컬러 코드 맵화면이 보이는데 여기에는 아군 지역과 적들의 점령지역을 볼 수 있다.

◆배틀 스크린

미션 브리핑이 끝나면 전투 화면이 나타난다. 여기서 게이머는 유니트를 움직이거나 명령을 내리고 적에 대한 정보를 찾아낼 수 있다. 이러한 행위를 할 수 있는 화면을 전투 화면이라고 한다. 전투 화면의 오른쪽에는 유니트 툴바가 있다. 그리고 전투 화면의 위쪽에는 옵션 메뉴가 있다. 이 옵션 메뉴에는 File, View, Game, Speed ,Sound메뉴가 있는데 각 메뉴에는 다른 하위 메뉴가 존재한다.

◆Map Window(맵 윈도우)

전투 화면의 오른쪽 상단에 있는 지도 상태 화면 의미한다. 지도에서 아군의 표시는 파란색이며 적군은 빨간색으로 나타난다.

◆Status Bar(상태바)

버튼 스크린 밑의 수평 바를 말한다. 마우스 포인터를 유니트에 옮기면 그 유니트의 이름과 공격력, 손상된 정도, 그 유니트를 만드는데 필요한 돈의 량을 알 수

❶ 지역선택
❷ 전투에서 지다
❸ Mission 1
❹ 아랍인?
❺ 커맨드 센터를 공격한다
❻ 자폭

랭크를 높이기 위해 파괴해야 할 유니트의 양

괄호안의 글은 계급마크를 의미한다

Ranks	유니트 수
Line (no rank marker)	6
Veteran (chevron)	6
Elite (chevron and rocker)	6
Lieutenant (single bar)	8
Captain(doublebar)	10
Major (cluster)	12
Colonel (eagle)	15
General (star)	20

있다.

기본 툴바의 사용법과 명령어 설명

◆툴바 설명

Unit Picture

유니트 화면를 선택하면 해당 유니트를 중심으로한 맵화면을 보여준다.

Unit Name

유니트 이름을 보여준다.

Hit Point Bar

힛 포인트 바는 유니트의 남아 있는 힛 포인트량을 그래픽으로 보여준다. 만약 바가 녹색이면 총 힛 포인트에 2/3만큼이 남아 있는 것이다. 만약 노란색이면 1/3에서 2/3사이의 량이 남아 있는 것이고 빨간색이라면 1/3이 채 남아 있지 않음을 의미한다. 측면에 있는 유니트의 왼쪽 활동 넘버에 커서를 놓고 전투 필드 위로 클릭하면 상태 바에 힛 포인트 넘버가 나타날 것이다. 적 유니트의 총 데미지 양을 보려면 해당 유니트에 마우스 포인터를 옮겨 놓으면 된다. 유니트의 최대 힛 포인트에 대해 1/2이상 남아 있으면 손상된 유니트라 나타나고 1/2이하이면 심하게 손상된 유니트라는 표시가 나타난다.

Reload Time

무기를 장착하고 있는 유니트는 무기를 사용한 후에 무기를 재충전 하기 위한 얼마간의 시간이 필요하다. 이것이 Reload Time이다.

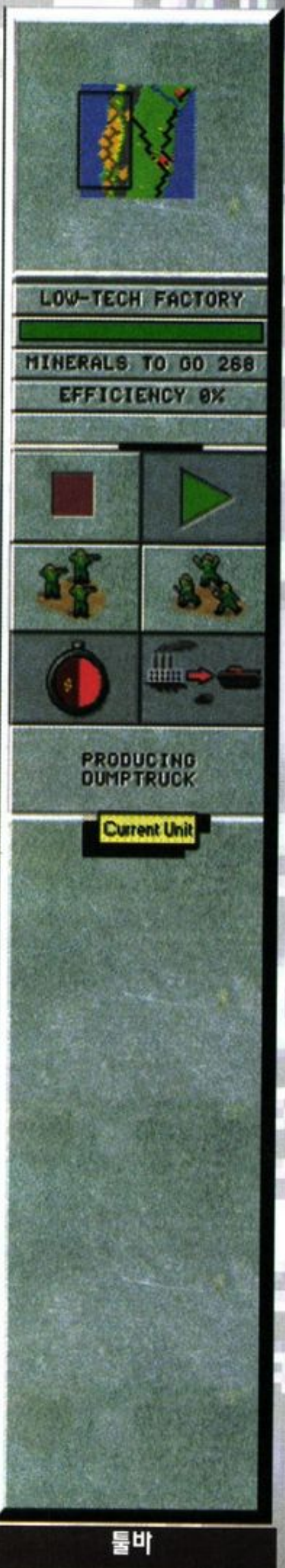
Storage

유니트가 옮길 수 있는 물건의 양을 표시한다.

Production

유니트가 짓거나 만들 수 있는

❶ 사막에 건설한다

❷ 아메리카 대륙의 지휘자

툴바

것에 대한 설명을 해준다.

Time to Build Bar

만약 그 유니트가 어떠한 것을 지을 수 있다면 빌드바에 그것을 끝내는데 걸리는 시간이 얼마나 되는지 알 수 있다.

Rank

유니트의 직급를 보여준다.

Efficiency

유니트의 효율을 보여준다. 효율이란 유니트가 일을 끝내기 위해 필요한 리소스의 량을 의미한다(예를 들어 기술자에게 필요한 리소스나 사람을 위한 식량의 양 등..). 건설을 끝낸 후엔 효율치가 올라간다.

Material Bar

재료바에는 에너지와 인구, 광석 그리고 식량의 양을 표시한다. 재료바는 2개의 막대로 이루어져 있는데 오른쪽에 있는 막대는 현재 있는 총 재료의 량을, 왼쪽 막대는 필요한 재료의 양을 표시한다. 만약 오른쪽 막대가 왼쪽 막대보다 작으면 생산을 하거나 이동시 그 속도가 느려진다. 만약 필요한 재료의 양이 사용 가능한 재료의 양보다 작으면 필요한 생산을 하고 남은 것으로 다른 것을 생산할 수 있다.

Kills

얼마나 많은 유니트를 파괴했는지를 보여준다. 흰색 해골은 하나를 의미하며 빨간색 해골은 5개와 같다. 파란색 해골은 10개이다. 많은 유니트를 파괴하면 능력치가 올라간다. 능력치가 높은 부대는 좀더 강력하고 더 많은 유니트를 파괴할 수 있다.

Infantry Onboard

해당 유니트가 보병을 수송할 수 있다면 얼마나 많은 보병을 수송할 수 있는지 보여준다.

◆기본적인 명령

Attack Mode

이 버튼을 클릭하면 유니트는 가까이 있는 표적을 공격하거나 파괴한다. 이것은 가장 가까이 있는 표적을 공격한다는 것을 의미한다. 물론 특별한 기능이 있는 유니트는 멀리 있는 적도 공격할 수 있다.

Build Mode

엔지니어나 건설이 가능한 것에만 사용한다. 이 버튼을 클릭하면 유니트는 지정된 지역에 건설을 시작한다.

Cease Fire

현재의 공격을 멈추고 다른 공격을 할 때 사용한다.

Change Formation(대형 변환)

대형 변환 윈도우가 나타나면 원하는 전투대형을 선택하면 된다.

Current Unit

현재 건축중인 유니트를 표시해 준다. 버튼을 클릭하면 유니트가 계속 건축할 것인지를 선택할 수 있다.

Dirt Road

덤프트럭 툴바에서만 사용이 가능하며 지정한 지역에 길을 만들 수 있다.

Disband or Drop(해산)

대형 변경 중인 유니트나 이동 중인 포병대, 보병대에만 사용이 가능하다. 버튼을 누르면 선택된 유니트는 해산한다.

Firing Mode

포병 부대(박격포, 포병, 로켓포, 탱크 포탑)에만 사용이 가능하다. 이 버튼을 누르면 해당 유니트는 표적에 발사하기 위한 준비를 한다.

Forward

이 버튼을 누르면 유니트는 하던 명령을 계속 실행한다.

Lock Target

이 버튼을 누르면 적유니트가 죽거나 표적이 바뀔때까지 표적을 고정시킨다.

Mining Mode

덤프트럭 툴바에서만 가능하다. 이 버튼을 선택하면 덤프트럭은 가까운 광산을 찾아 광물을 근처의 광물저장소(Steel Mill)에 보낸다.

Paved Road

덤프트럭 툴바에서만 가능하다.

❶ 파괴되는 농장

❷ 로키산맥을 뒤로 하고...

이 버튼을 선택하면 덤프트럭은 지정한 지역으로 이동해서 길을 포장한다.

Priority

이 버튼을 누르면 건설 유니트가 우선권을 바꿀 수 있다.

Retreat Mode

가까운 위험으로부터 유니트를 이동시킬 수 있다.

❶ 잘 짜여진 도시

❷ 극동지역

❸ 코만도(?)

❹ 식량이 부족하다

Reverse

이 버튼을 누르면 유니트는 뒤로 이동하고 공장은 활동을 중단한다.

Speed

건설유니트의 건설 속도를 바꿀 수 있다.

Stop

유니트가 하던 일을 멈추도록 한다.

발전된 툴바의 정보와 명령어

◆확장된 정보

Repair Time Bar

보급 부대가 유니트를 고치고 있으면 이 바는 유니트를 고치는데 필요한 시간과 이름을 보여줄 것이다.

Total Number of Units

명령 센터 툴바에만 나타난다. 측면에 현재 있는 유니트의 수를 보여줄 것이다.

Total Units Killed

명령 센터 툴바에만 나타나는 명령어로 측면에 현재 아군이 파괴한 유니트의 수를 보여줄 것이다.

Total Kills

이 바는 아군이 파괴해야 할 유니트의 총 수를 나타낸다.

Fighters in Hangar

격납고에 있는 전투기의 총 수를 보여준다.

Jets in Hangar

격납고에 있는 제트기의 총 수를 보여준다.

Bombers in Hangar

격납고에 있는 폭격기의 총 수를 보여준다.

◆발전된 명령어

Armor Research

전투 병기에 쓰이는 장갑에 관한 연구

Train Officer

유니트의 재료나 능력치 분배에 사용한다

Auto Buildings

보급 부대에만 사용 가능한 것으로 보급 부대 근처의 건설 유니트를 자동으로 고쳐준다

Auto Mobile

보급 부대 근처의 이동 유니트를 자동으로 고쳐준다

Change Altitude

항공기의 고도를 조절하는 버튼

Counterintelligence Spending

이 버튼은 명령 센터 툴바에서 사용 가능하다. 이 버튼을 누르면 적 스파이가 아군에 잠입하지 않았나 살펴볼 수 있다.

Designate Tile

이 버튼은 정찰병에게만 쓸 수 있는 것으로 포병부대나 기타 다른 적 유니트를 색적하는데 사용한다.

Engine Research

병기 연구소를 찾는다.

Gather Information

커맨드 센터 툴바에만 사용 가능한 것으로 적진에 스파이를 보내 정보를 캐내는 것이다. 좀 더 많은 정보를 얻으려면 전투 섹션의 스파이 부분을 선택하면 된다.

Intelligence Spending
이 버튼은 커맨드 센터 툴바에서 사용 가능한 것으로 이 버튼을 누르면 미션을 승리하기 위한 정보를 스파이로부터 얻을 수 있다. 좀더 많은 정보를 원하면 전투 섹션의 스파이를 고르면 된다.

Launch Missile
이 버튼은 미사일 격납고 툴바에서 사용 가능한 것으로 이 버튼을 누르면 ICBM을 지정 타겟에 발사할 수 있다.

Launch Satellite
이 버튼은 미사일 격납고 툴바에서 사용 가능한 것으로 이 버튼을 누르면 첩보 위성을 발사해 색적 범위를 넓힐 수 있다.

Munitions Research
이 버튼은 설비 연구 툴바에서 사용 가능하다. 이 버튼을 누르면 군수물자 개발을 빠르게 할 수 있다.

Prep Bomber
이 버튼을 누르면 폭탄을 투하하기 위해 지정된 장소로 이동해 명령에 대기한다.

Prep Fighter
이 버튼을 누르면 전투기는 지정된 장소로 이동해 명령에 대기한다.

Prep Jet
이 버튼을 누르면 제트기는 지정된 장소로 이동해 명령에 대기한다.

Production Research
설비 연구 버튼으로 이 버튼을 누르면 생산 연구에 주력하게 된다.

Sabotage Unit
커맨드 센터에서 사용 가능한 명령어로 아군의 스파이가 적의 유니트를 방해하거나 파괴한다.

Scramble Bomber
모든 폭격기들이 폭탄 투하를 위한 준비를 한다.

Scramble Fighter
모든 전투기들이 출격하기 위한 준비를 한다.

Scramble Jet
모든 제트기들이 출격하기 위한 준비를 한다.

Shadow Mode
정찰병이 가까운 타겟을 찾는다.

◆유니트 이동하기

유니트를 편성하고 이를 이동하려면 유니트를 클릭한다. 그리고 마우스 포인터를 이동해 원하는 곳에 포인터를 옮기고 마우스 버튼을 놓으면 유니트가 그곳으로 이동할 것이다. 가끔 선택한 지역까지 이동하지 않는 경우가 있는데 이는 해당 지역으로 가는 길에 방해물이나 적 유니트가 존재하기 때문이다. 적 유니트가 있을 경우 공격을 하거나 아니면 원하는 지역으로 다시 한번 이동시켜 주면 된다.

◆전투 명령

1. The Damage Table

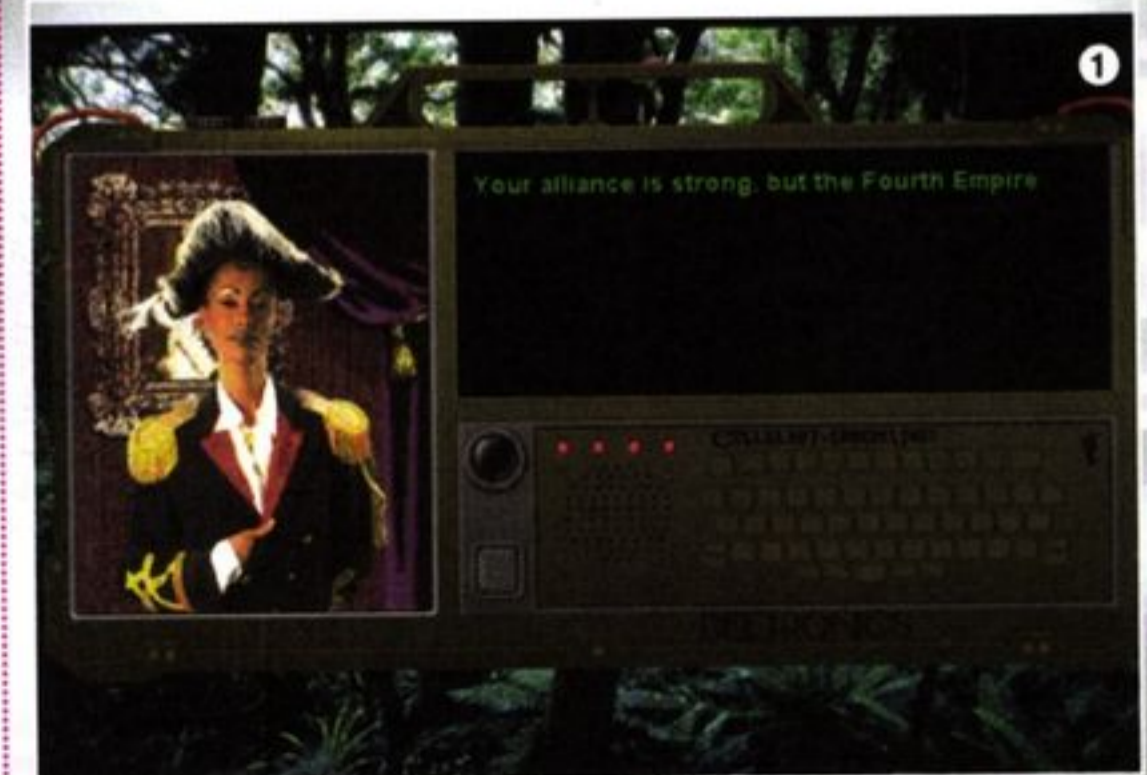
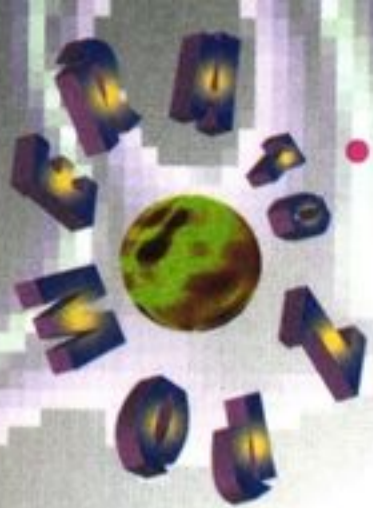
유니트는 자신의 무기로 표적 유니트를 공격할 수 있으며 유니트의 공격은 적 유니트에게 심각한 피해를 줄 수 있다. 사용자 설정으로 원하는 데미지의 양을 조절해 적을 공격할 수 있고 또는 같은 데미지의 양으로 여러 개의 적을 공격할 수도 있다. 유니트의 무기 코드 중 AP는 공격 포인트를 의미하는데 이 공격 포인트가 적의 장갑 방어력 보다 높으면 장갑을 꿰뚫을 수 있다.

무기 코드 중 EX는 해당 무기의 폭발력을 의미하는데 폭발물 주위의 모든 적 유니트에게 공격을 가할 수 있다. 심지어 폭발 주변의 유니트들은 폭발물의 잔해에 의해 데미지를 입을 수도 있다. 그리고 I라는 무기 코드를 가진 유니트는 그 유니트의 공격 범위 안에 들어 있는 적들에게 모두 공격을 가할 수 있다. 마지막으로 3X15나 2X30이라는 코드를 가진 유니트는 첫 번째 코드만큼의 무기를 사용할 수 있다. 각 무기의 사용 용도는 비슷하다. 예를 들어 3X15의 무기 코드를 가진 유니트는 한 유니트에 다른 무기로 3번의 공격을 가할 수 있다.

무기 코드의 숫자는 갑옷을 장착하지 않은 유니트에 입힐 수 있는 평균적인 데미지 양을 의미한다. 갑옷을 장착한 유니트에 공격했을 때의 평균 데미지량을 알려면 직접 공격을 해서 그 결과를 살펴보아야 한다.

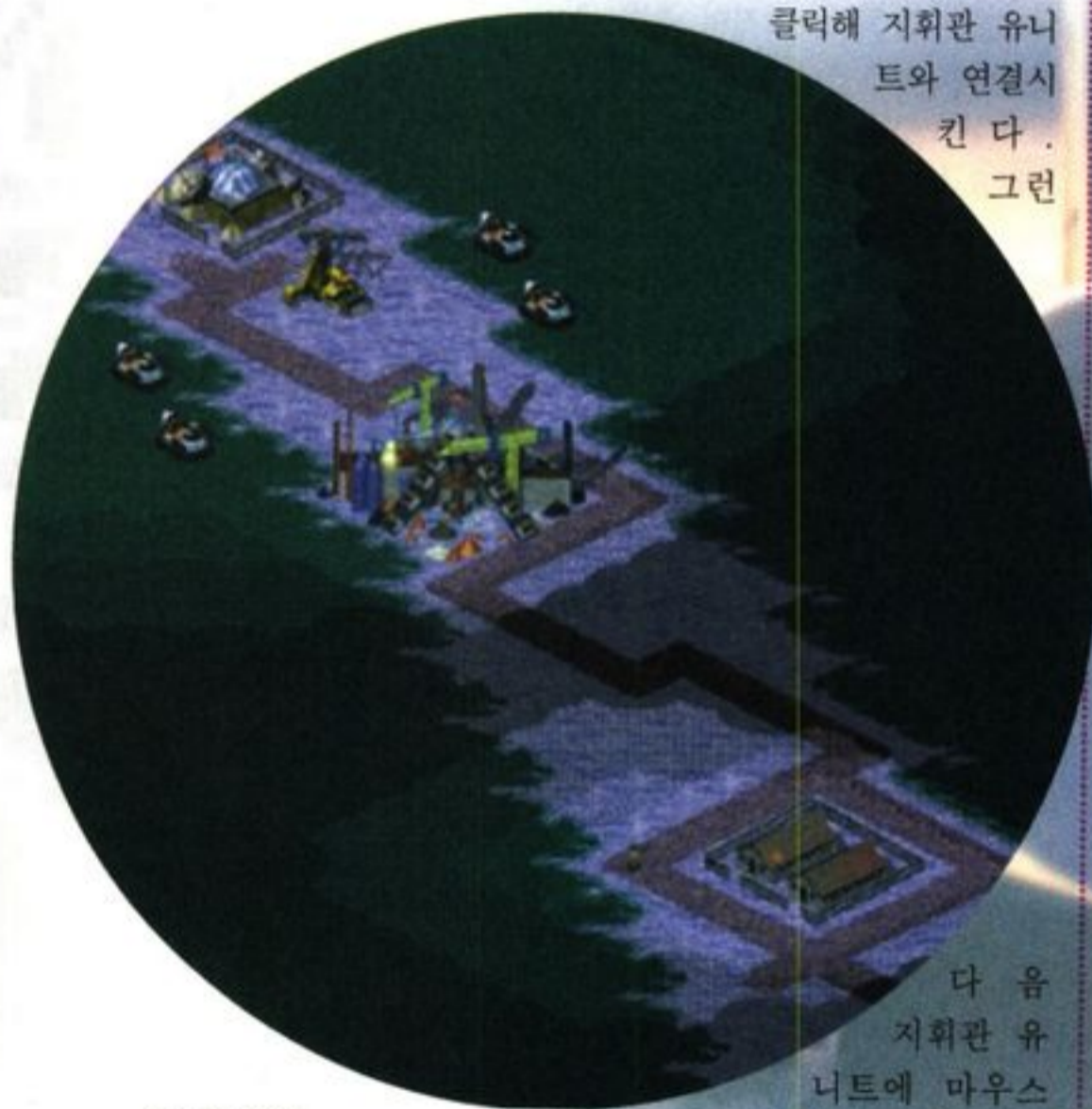
데이터 항목 설명

Population	인구수
Food Production	식량 생산량
Energy	에너지량
Hit Point	유니트의 에너지
Armor	유니트의 방어력
Visual Range	색적범위
Reload Time	공격 재충전 시간
Weapon Demage	유니트의 공격력
Speed	유니트의 이동 속도

❶ 나폴레옹은 여자였다?

2. Movement

유니트의 이동은 유니트가 이동한 지역의 형세에 영향을 미친다. 그리고 이동을 통해 아군의 색적 범위가 넓어지기도 하며 공격 범위 또한 넓어진다.

3. Formations

대형(Formation)이란 군의 배열 상태로 볼 수 있다(예를 들어 사각 대형이나 직선 대형등...). 대형을 만들려면 마우스 포인터를 유니트 중에 하나를 지휘관으로 선택한다. 그리고 다른 유니트를 클릭해 지휘관 유니트와 연결시킨다. 그런 다음 지휘관 유니트에 마우스 포인터를 올려놓고 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 포메이션(Formations)을 골라 대형을 결정하면 된다. 만약 다른 유니트도 같은 대형을 취하려면 위와 동일한 방법으로 해주면 된다. 깜박거리는 보라색 유니트는 대형의 리더를 의미하며 파란색 라인의 유니트는 리더를 따르는 유니트를 의미한다.

마지막 미션

만약 대형이 중위나 대위에 의해 짜여져 있다면 모든 유니트는 리더가 공격이나 방어했을 때 얻는 포인트를 얻을 수 있다. 그러나 이 대형을 이탈한 유니트는 보너스 포인트를 얻을 수 없다. 대형을 움직일 때는 단지 리더를 옮기는 것만으로도 충분하다. 만약 대형의 특별한 유니트를 이동하려면 해당 유니트를 클릭해 이동시켜 주면 된다. 그리고 적을 공격하려면 리더 유니트에 명령을 내려주면 된다.

TMW(This Means War)는 Standard, Row, Double Row, Column, Double Column, Square, Scoop, and Inverted Scoop의 8가지의 대형을 제공한다. 표준 대형으로 이동하면 지세에는 영향을 주지 못한다.

유니트의 대형을 변경하려면 대형 변경버튼을 눌러 대형 스크린에서 원하는 대형을 선택하면 된다. 만약 대형의 방향을 바꾸고 싶으면 원하는 방향의 화살표를 선택하면 된다. 그리고 또 특정 유니트를 대형안에 포함시키려면 해당 유니트를 활성화시켜 대형의 리더에게 연결시켜 주면 된다.

4. Spying

적을 알고 나를 알면 백전백승이란 말이 있다. 적을 섬멸하려면 적의 위치와 적군에 있는 무기나 기관들, 그리고 지휘자를 알아야 한다. 적을 알아내는 방법은 레이더를 사용하는 방법이 가장 안전하지만 알아내는 정보의 양에는 한계가 있다. 이때는 스파이들(Scout나 Scout Bike)를 적진에 잠입시켜 적들에 대한 정보를 얻어내야 한다.

◆유니트

1. Repairing

공격에서 살아남기 위해서 무기를 손질하고 항상 최적의 상태를 유지해야 한다. 이 게임에서 아군 유니트를 고치기 위해서는 Supply Depot가 건설되어 있어야 한다. Supply Depot가 건설되었으면 이를 클릭한 후 고장난 아군 유니트에 마우스 포인터를 이동시켜주면 자동으로 고쳐준다.

2. Research and Development

해상 유니트나 탱크 등을 만들려면 연구 개발을 해야한다. 단지 기다리는 것만으로는 새로운 무기 등을 만들 수 없다. 개발 센터를 설립하고 현재보다 좀더 나은 무기들을 개발하도록 연구와 투자를 아끼지 말아야한다.

3. Structures

● 기본 구조물

Command Center

지휘 사령부로서 아군 지역의 제일 안쪽에 위치한다. 지휘 사령부는 군의 중추적인 부분이며 이곳이 함락되면 전투에서 지게 된다. 따라서 항상 지휘 사령부를 사수해야한다. 이곳에서는 레이더를 통해 적의 동태를 살필 수 있다.

Hit Points	250
Armor	12

Research Center

연구 개발 센터는 새로운 무기와 장비, 엔진 등을 개발,발전시키는 곳이다.

Hit Points	250
Armor	10

Supply Depot

고장난 유니트를 고쳐주는 곳이다.

Hit Points	250
Armor	6

Airfield

비행유니트가 사용할 수 있는 격납고와 활주로를 말한다.

Hit Points	250
Armor	6

● 주거지역 데이터

Tent City(텐트촌)	
Population	1,000
Hit Points	50
Armor	2

Trailer Park 이동 주택)	
Population	2,000
Hit Points	100
Armor	4

Houses(집)	
Population	5,000
Hit Points	150
Armor	6

Apartments(아파트)	
Population	10,000
Hit Points	200
Armor	8

Skyscrapers(초고층 빌딩)	
Population	25,000
Hit Points	250
Armor	10

● 광물자원 데이터

Steel Mill(광물 저장소)	
Hit Points	250
Armor	6

Mine(광산)	
Hit Points	250
Armor	8

● 에너지 자원 데이터

Oil Wells(석유)	
Hit Points	100
Energy	100

Wind Mills(풍력)	
Hit Points	50
Energy	100

Solar Panels(태양열)	
Armor	2
Hit Points	30
Energy	100

● Factories(공장)

Barracks(훈련소)	
Hit Points	250
Armor	6

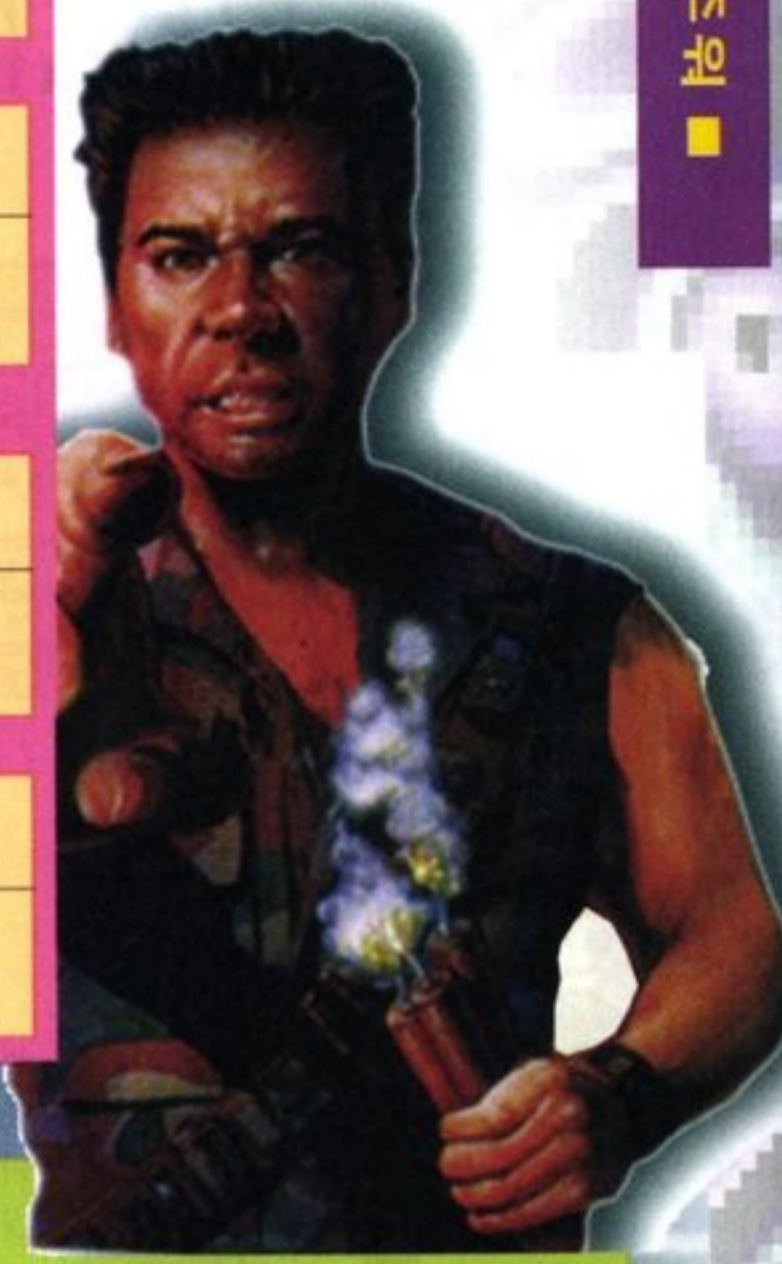
LowTech Factory	
hit Points	250
Armor	8

MidTech Factory	
Hit Points	250
Armor	8

HighTech Factory	
Hit Points	250

● 식량자원 데이터

Farm(농장)	
Food Production	5000
Hit Points	100
Armor	4

Agro Plant(가공 공장)	
Food Production	10000
Hit Points	150
Armor	6

● 기타 구조물

Bunker(석탄 창고)	
Hit Points	100
Armor	10

Gun Turret(선회포탑)	
Visual Range	8
Armor	15
Reload Time	10
Hit Points	100
Weapon Damage	15

Wall(방호벽)	
Hit Points	100
Armor	25

Radar(레이더)	
Visual Range	30
Hit Points	50

다크시드 2

DARKSEED II

장 르	어드벤처
제작사	사이버드림
유통사	쌍용
시스템 요구사항	486 이상/8메가 이상의 램
발매일	발매중
가 격	44,000원
문의처	쌍용(02-270-8946)

프롤로그

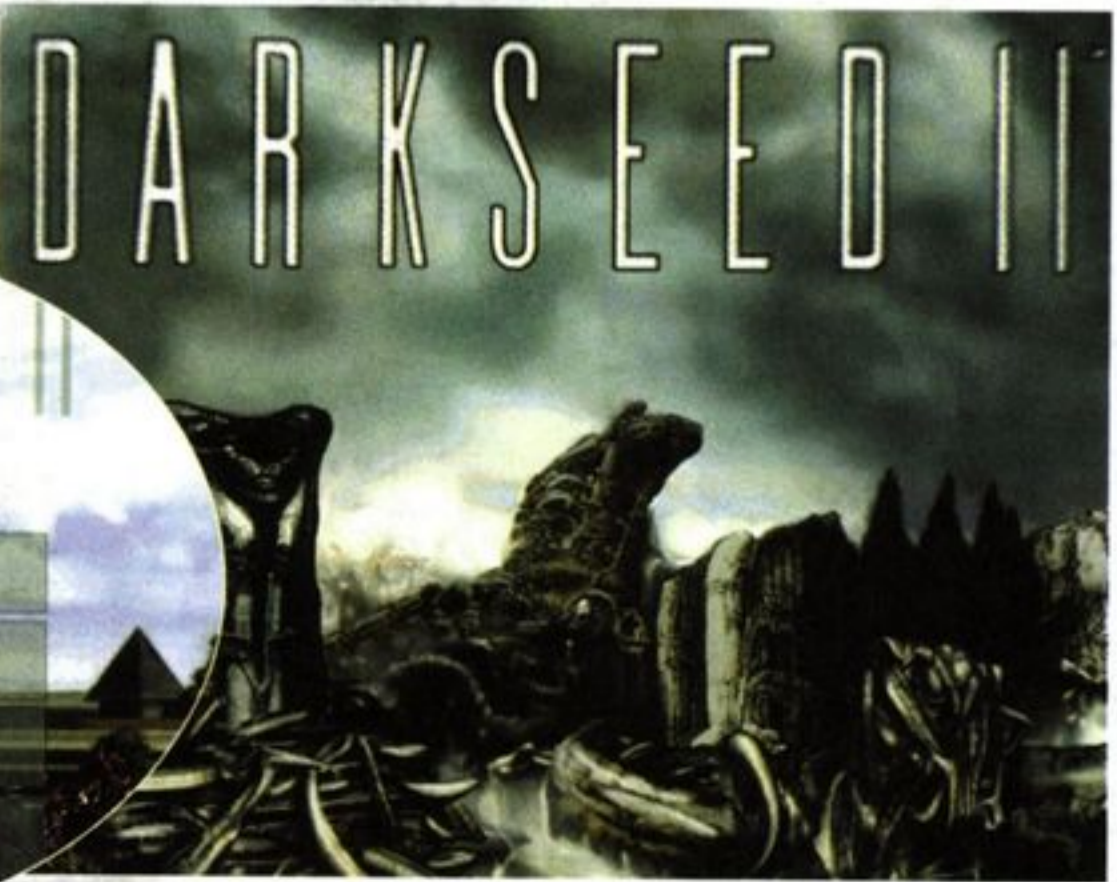
다크시드 2는 롤플레잉 어드벤처로써 많은 인기를 누렸던 다크시드 1의 후속작이다. 다크시드 1의 단점이 어느 정도 보강이 되었고, 스토리의 흐름이 끊기지 않았고, 게임의 기본적인 요소인 멀티미디어 요소를 모두 갖추었다고 할 수 있다. 이 게임에서 기본적으로 채용하고 있는 방식은 인터랙티브 방식을 채택하고 있는데 이 정도로 게임을 만들었다는 것에 대해 많은 감탄을 하였다. 그래픽을 처리하는 방식, 음악, 오디오지원등이 기존의 롤플레잉 게임에서보다 더욱 탄탄한 기반을 제공하는 것 같다.

롤플레잉을 좋아하는 게이머들의 특징이 우선적으로 배경이나 화면에 나오는 그래픽이 깔끔해야 한다는 것과, 음악이 다양해야 한다는 것, 되도록 이면 음성을 지원하되 인터랙티브 방식으로 지원하는 것을 좋아 할 것이다. 이 모든 것을 다 만족시켰다고 생각하면 될 것이다. 그만큼 게임이 깔끔하고 게임을 하는 게이머들로 하여금 스토리에 빠져들게 스토리 구성을 했다는 것이다. 이 게임은 기존에 전략 시뮬레이션을 좋아하는 게이머들도 한 번쯤은 해보는 것이 어떤가 하는 생각이 들 정도로 게임에 대한 기반이 튼튼하다고 할 수 있다.

이야기 전개

다크시드 2는 우선 기본적인 스토리를 알아보고 게임에 임하는 것이 게임을 하는 입장에서 줄거리를 파악하기 쉽다. 그러면 대략적인 이야기의 흐름을 알아보자.

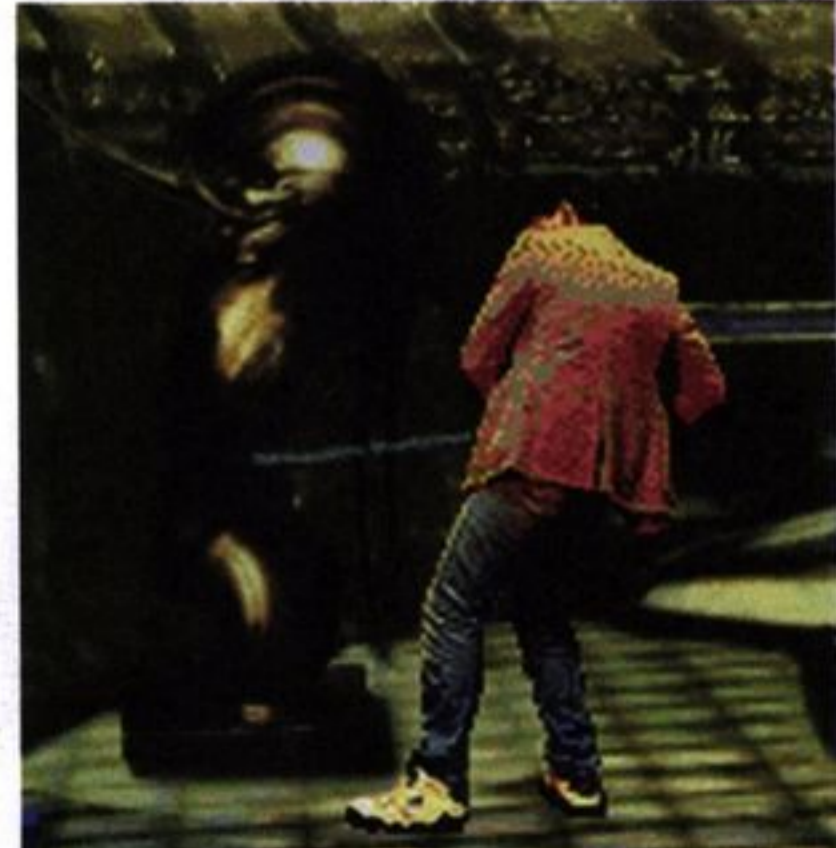
1년이라는 세월이 흘렀을까? 그러나 지금 나의 마음속에는 그 동안의 세월들이 직장에서 휴가를 낸 이후로 몇 세기가 흘러간 것처럼 보인다. 지금 본인은 의자에 앉아서 사색하면서 글을 쓸 수 있는 조용하고 평화로운 장소를 찾고 있다. 지금까지 나의 인생은 남자로써 성공적인 삶이라고 할 수 있지만 아직도 무엇이 부족하다는 느낌과 더 많은 것을 원하고 있는 마음을 부인할 수 없다. 평소에 마음속에 그리던 고향집, 우드랜드 힐에 있는 꿈속의 집에 도착할 때 나는 내 눈앞에서 이와 같은 끔직한 악몽과도 같은 사건이 발생하리라고는 상상도 하지 못했다. 거실에는 거울이 있었는데 깨진 거울 조각이 우편으로 도착하였다. 이것이 사건의 시작이다.

지금 나의 마음은 차라리 이와 같은 사건들을 나의 기억 속에서

지워 버리고 싶은 심정이지만 쉽게 지워지지 않을 것 같은 두려움의 물결이 밀려오고 있다. 어둠의 세계를 경험한 사람들은 그 무서운 장면들을 자신들의 머리 속에서 결코 지울 수 없다. 이미 문제의 사건을 경험한 나는 정신이 완전히 붕괴되어 한동안 정신 병동과 휴양소에서 참기 어려운 고통을 진정시켜야만 했었다. 적막감을 느낄 수 있는 홀과 낡아빠진 침대에서 나는 너무나 많은 사실 모두를 기억했었다. 스크롤씨 집에는 경비원이 있었는데 이 사람은 나에게 고대인들과 고대의 계획 그리고 문제의 외계인들에 관해서 첫 번째로 이야기해 준 인물이다.

나는 이들이 타고 온 우주선들을 파괴시켰을 때 이들 모두를 제거했다고 생각했지만 그 악몽과도 같은 기억들은 나의 머리 속에서 영원히 떠날 줄을 모르고 있는 것 같다. 나는 이들과의 전쟁에서 이겼다고 생각했지만 지난 몇년동안 죽음 그 자체는 그리 쉽지 않다는 생각을 자주 하고 있었다.

정신을 앗아갈 정도의 혼란스러움에 빠진 몸을 이끌고 나는 집으로 돌아왔다. 초라한 몰골을 지닌 나를 어머니는 반갑게 맞아 주었지만 그녀도 상당히 오랫동안 혼수 상태에 빠진 아들을 완전히 이해하지는 못했다. 그녀는 아들이 꿈을 꾸고 있다고 생각했지만 아들이 어떤 꿈을 꾸었는지 알지 못하고 있었다. 사람들은 내 건강 상태가 완전하다고 말을 하지만 이들이 과연 저 어둠의 세계에 관해서 무엇을 알겠는가?

휴식이 정신적 회복에 약간의 도움이 되었으며 나는 여자와 교제하고 친구를 사기는 일과 같은 인생에 있어서 평범한 일들에 관해서 생각을 하기 시작했다. 그때가 바로 나의 고등학교 시절 연인이었던 리타가 나의 마음속에 들어온 시기였었다. 우리들은 고등학교 졸업 후 상당히 오랜 기간동안 만나지 못했지만 이제 내가 고향집으로 돌아왔기 때문에 우리들은 다시 친해질 수 있었다. 비록 모습은 많이 변하고 뭔가 그녀와의 사이에 거리감이 있었지만 나는 이러한 사실들에 관해서 별다른 걱정을 하지 않았다. 이미 나 자신의 모습도 그녀와 마찬가지로 많이 변했으니 그것도 다른 사람들보다 더 이상한 형태로....

문제의 사건이 발생하는 날 밤 나는 그녀와 함께 고등학교 동창회에 갔었다. 더 정확하게 이야기하자면 사람들이 나에게 그렇게 말

키보드 조작

이 게임은 주로 마우스를 이용해서 게임을 즐기지만 때로는 키보드를 사용함으로써 게임을 즐기는 것이 편할 경우도 있다. 따라서 키보드 조작에도 소홀히 하지 않도록...

스페이스 바 : 우측 마우스 버튼과 같은 기능을 가지고 있다	
엔터 키 : 좌측 마우스 버튼과 같은 기능을 가지고 있다	
화살표 키 : 인물 이동에 사용된다	**D** : 사운드
P : 게임일시 정지	**F1** : 도움말
F6 : 새로운 게임 실행	**F8** : 게임 저장
F11: 이동 속도 조종	**M** : 음악
A : 박스	**F2** : 옵션
F7 : 저장된 게임 불러오기	**F9** : 보스키

보스 키

화면상에 있는 F9 키를 눌러 주면 화면상에는 다른 화면이 표시되고 다시 한번 눌러 주면 원래 화면으로 돌아간다. 이것을 사용함으로써 다른 사람의 눈치를 볼 경우가 있으면 그 눈치에서 벗어 날 수 있을 것이다. 특히 게임을 좋아하는 게이머들에게는 반드시 필요한 키가 아닌가 싶다.

이동 속도 조종

주인공의 이동 속도 모드(느리게, 중간, 빠르게)를 조종할 수 있다. (F11) 키를 누르면 된다. 이 키를 사용하는 이유는 게임 도중에 주인공의 속도를 느리게 하거나 빠르게 할 때 게임을 즐기기가 편한 경우가 있다. 이럴 경우에 사용함으로써 게임을 쉽게 할 수 있게 해 놓았다.

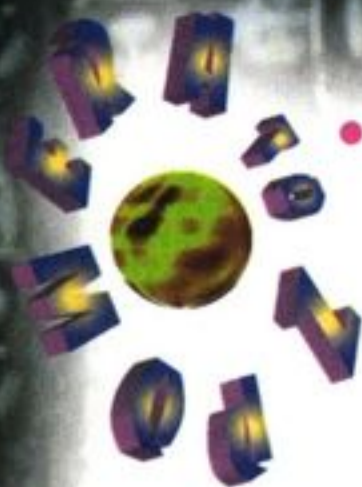
게임 옵션

이 게임은 기본적으로 윈도 3.1에서 구동되는데 게임을 하고 저장하는 단계를 쉽게 하기 위해서 아래에 기본적으로 필요한 사항을 적어 놓았다. 그리고 게임을 하는데 있어서 영어 대화로 들리는 것을 이해할 수 없는 분들은 반드시 아래의 옵션을 차근차근히 읽어보도록...

커서를 화면 위로 이동시키면 옵션 화면을 볼 수 있다. 여기에는 화일, 옵션, 도움말과 같은 사항들이 설정되어 있다.

화일 메뉴(File Menu) 버튼을 선택하면 게임 저장, 저장된 게임 불러오기, 새로운 게임 진행과 같은 기능들을 실행할 수 있다.

옵션 메뉴 버튼을 선택하면 게임 진행에 필요한 그래픽, 사운드를 설정할 수 있는 다이얼로그 박스가 화면상에 표시된다. 이곳에는 음향 효과, 음악 소리 크기, 음악 형태, 자막 처리 속도, 애니메이션 화면, 다이얼로그 박스, 애니메이션 화면 가동/해제와 같은 기능들을 설정할 수 있다.

도움말 메뉴(Help Menu) 버튼을 선택하면 게임 진행 방법을 화면상에서 볼 수 있다.

해 주었다. 나는 그 날밤 일들을 전혀 기억하지 못하고 있다. 그 날밤 기억들은 나의 머리 속에서 완전히 사라져 버려 기억 속에서는 커다란 망각의 구멍이 자리를 잡고 있었다.

그러나 분명한 한가지 사실은 나 자신이 리타를 죽이지 않았다는 것이다. 그 날밤 내가 경험한 세계는 현실과는 전혀 다른 모습을 하고 있었다. 나는 그 세계를 알고 있다.

지난번에 제거한 외계인들이 다시 현실 세계에 나타나서 리타를 죽인 것이다. 하지만 버틀러 보안관은 나를 리타 살인범으로 생각하고 있다. 그는 사건의 진실을 전혀 이해하지 못하고 있으며 그 누구도 나의 말을 믿으려고 하지 않는다.

심 박사는 계속 더 많은 약을 나에게 주입하고 있다. 그도 내가 겪은 그날 밤을 이해하지 못하고 있다. 나의 몸은 지금 계속 투입되는 약과 밀려오는 두통으로 만신창이가 되어 있지만 무엇보다도 마음속으로 떨고 있다는 사실이 이것들보다 더 무서운 그림자로 비쳐지고 있다. 외계인들이 다시 돌아왔다.

이상이 게임에서 나타나는 게임의 전체적인 이야기의 흐름이다. 따라서 게이머들이 이 내용을 어느 정도 알고 게임을 하길 바란다.

게임 진행 방법

게임 진행의 효율성을 높이려면 마이크로 소프트사에서 제작한 마우스를 사용하는 것이 바람직하다. 게이머들이 가지고 있는 마우스에 버튼이 3개 있는 경우에 좌, 우측 버튼만을 게임에서 사용할 수 있다. 키보드 사용자들은 좌, 우측 마우스 버튼 대신에 엔터 키와 스페이스 바를 사용하면 되고 화살표 키를 사용하면 캐릭터를 원하는 방향으로 이동시킬 수 있다.

화면상에서 화살표 모양의 커서를 볼 수 있는데 여러분들은 이것을 움직여서 게임을 진행하게 된다. 커서를 다른 방이나 혹은 장소에 이르는 연결 통로로 이동시키면 커서 모양이 4개의 화살표 형태로 변하게 된다.

주인공을 이동시키려면 화살표 키를 원하는 방향으로 이동시킨 후 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 된다. 이렇게 하면 주인공은 지정된 방향으로 이동한다. 이동 경로 상에 장애물이 있는 경우에 주인공은 목표 지점에서 가장 근접한 지점에서 이동을 중지하게 된다.

화살표가 여러개 표시될 때 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 주인공은 통로로 이동한 다음 이곳에 인접한 지역으로 움직이게 된다.

우측 마우스 버튼을 누르면 ?, 손(아이템 사용/아이템 수거/대화), 화살표(이동) 순서로 커서의 모양은 변경된다. ?, 손 모양의 커서를 사용이 가능한 정보가 담긴 아이템, 혹은 주인공이 사용/수거할 수 있는 아이템으로 이동시키는 경우 커서의 모양은 변경된다. 전자의 경우 커서의 모양은 !와 같은 것으로 후자의 경우에는 물건을 집는 모양으로 변경된다. 아이템 검사 혹은 이용과 같은 작업을 하려면 우측 마우스 버튼을 클릭하여 ? 혹은 손 모양의 커서를 선택한다. 그리고 변경된 커서를 원하는 곳으로 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 된다. 아이템 수거를 목적으로 손 모양의 커서를 사용하는 경우 해당되는 아이템은 휴대품에 추가된다.

휴대품

게임을 하는 동안 가지고 있는 휴대품 화면을 보려면 커서를 화면 하단으로 이동시키면 된다. 처음 게임을 시작 할 때에는 휴대품 상에는 아무것도 설정되어 있지 않지만 게임 진행 중에 아이템들을 얻으면 이것들은 휴대품 화면에 표시된다. 수거한 아이템들은 아이콘 형태로 휴대품 화면상에 표시된다. 휴대품에 있는 아이템들을 조사하려면 [?] 모양의 커서를 해당되는 아이콘이 있는 지점으로 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 된다. 휴대품에 있는 아이템을 사용하려면 손 모양의 커서를 원하는 곳으로 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 된

다. 마우스 버튼을 눌러 주면 커서의 모양은 해당되는 아이템 형태로 변경된다. 이제 커서를 사용하고 싶은 지점으로 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 준다. 커서는 화면상에서 원하는 지점 혹은 다른 아이템 위로 이동시킬 수 있다. 커서가 여러분들이 선택한 아이템에 의해서 영향 혹은 조종되는 아이템 위로 이동하지 않는 경우 커서의 모양은 손 형태를 지니게 된다. 아이템 선택 작업을 취소하고 싶으면 우측 마우스 버튼을 눌러 주면 된다. 이렇게 하면 선택한 아이템은 다시 휴대품 상으로 이동하게 된다.

아이템의 양이 휴대품 윈도 화면을 넘치는 경우 윈도 좌, 우측 가장자리에는 화살표 아이콘이 표시된다. 이곳에 커서를 이동시키고 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 현재 화면상에 표시되지 않는 아이템들을 볼 수 있다.

만약 당신이 좀더 많은 아이템들을 당신의 휴대품 목록에 가지고 있다면 휴대품 윈도는 휴대품 윈도의 왼쪽 그리고 오른쪽의 가장자리에 화살표 아이콘으로 나타날 것이다. 이들 화살표를 클릭하면 아이템들이 보여 질 것이다.

대화 방법

주인공이 다른 인물들과 대화를 할 때 화면 하단에는 대화 윈도가 표시된다. 이곳에는 주인공이 선택할 수 있는 옵션 사항이 표시되어 있다. 주인공으로 하여금 대화를 시작하게 하려면 선택 옵션 사항 중에서 원하는 것에 커서를 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 된다(선택된 텍스트 색상은 백색으로 변경된다). 이렇게 하면 주인공이 선택한 사항에 관해서 상대방은 대응을 하게 된다. 상대방의 이야기가 종료될 때 대화 자체가 종료되지 않으면 다른 옵션을 선택할 수 있다. 다른 인물이 이야기를 하고 있을 때 우측 마우스 버튼을 눌러 주는 경우 현재 진행 중인 대화는 중단되고 화면상에는 다음번 옵션 사항이 표시된다. 너무 빠르게 마우스 버튼을 누르지 않도록 주의하길 바란다. 이런 경우 상대방의 대응 형태를 화면상에 보지 못하게 된다. 대화가 종료될 때 대화 윈도는 화면상에서 사라지게 된다.

이때 주의할 것은 어떤 내용의 대화를 선택하는냐에 따라서 기본적인 대화의 내용과 사건의 흐름이 다르게 표현된다는 것이다. 따라서 게이머들이 가지고 있는 경험을 총동원해서 추리를 하고 난 후에 대화를 선택하도록 하는 것이 좋다. 그리고 일방적인 질문 즉 직설적인 질문 선택은 피하도록 하는 것이 좋다. 그 이유는 직설적인 대화의 선택은 대답을 하는 상대방이 화가 나서 대답을 피하는 경우가 발생하여 그 질문에 대한 대답을 영영 얻지 못할 수도 있기 때문이다. 따라서 기본적인 대화 매너를 지키는 것이 게임을 하는데 좋은 방향으로 갈 것이다.

대화 윈도 좌측에는 해골 모양의 아이콘이 설정되어 있다. 대화시 옵션 사항이 3개 이상인 경우 추가로 설정된 대화 옵션을 상, 하로 스크롤하여 볼 수 있는 화살표 키가 화면상에 표시된다. 다른 인물이 이야기를 한 후 이와 같은 화살표들을 점검하길 바란다. 대화 윈도는 한번에 3줄의 텍스트만을 화면상에 표시한다. 화살표가 화면상에 표시되는 경우 더 많은 대화 옵션이 있다는 것을 표시한다. 화살표 키를 사용하여 옵션 사항들을 스크롤한다면 원하는 것을 선택하면 된다. 주인공이 선택한 옵션 사항은 게임 진행에 영향을 미치는 관계로 선택시 신중을 기해야 한다.

게임을 시작해 보자...

여기에 나열된 사항들은 사용자 여러분들로 하여금 게임 진행에 익숙하게 하기 위해서 설정된 것이며 게임 전반에 걸쳐 진행 방법을 나열한 것은 아니다.

마이크 침실

게임 초기에 버틀러 보완관이 마이크 집 문에 나타나서 리타 살인 사건에 관한 심문을 벌인다. 보안관의 대화시 여러분들이 선택하는 옵션들은 그리 중요하지 않지만 어떤 옵션들은 문제 해결에 필요한 많은 정보를 담고 있다. 이와 같은 정보의 일부분은 게임 후반부 문제 해결에 유용하게 사용할 수 있지만 의사와의 약속 시간에 늦었다 혹은 두통이 있다는 것과 같은 간단한 문장을 선택하면 대화는 종료된다.

보안관과의 대화가 종료되면 보안관은 떠나게 된다. 이제 마이크의 집구석 구석을 검색해 보자. 이렇게 하면 게임 진행 조종 방법을 익힐 수 있다.

우선 처음 게임을 즐기는 게이머들을 위해서 설명을 덧붙이면 우측 마우스 버튼을 몇 번 눌러 주면 변경되는 커서의 모양을 볼 수 있다. 화살표 모양의 아이콘은 이동 표시 아이콘으로 변경된다. 이것을 사용하면 주인공을 다른 지역으로 이동시킬 수 있다. ! 모양의 커서를 사용하면 아이템 혹은 주위 환경을 검색을 할 수 있다.

손 모양의 커서를 사용하면 화면 혹은 휴대품 상에 있는 아이템들을 사용할 수 있다. 보기 모양의 커서를 사용하면 커서의 모양은 ? 형태로 변경된다. 이것의 모양이 〔!〕와 같은 형태로 변경될 때까지 화면상으로 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 해당되는 아이템에 대한 정보 사항이 커서 하단에 표시된다. 이동 커서를 사용하면 주인공을 이동시킬 수 있으며 그 밖의 다른 방법으로는 손 모양의 커서 혹은 보기 모양의 커서를 사용하여 아이템을 클릭하는 경우 주인공은 이동하게 된다. 키보드를 사용하여 게임을 진행하는 경우는 스페이스 바를 눌러 주면 커서의 모양을 변경시킬 수 있으며 엔터 키를 눌러 주면 선택한 키를 실행시킬 수 있다.

커서의 모양을 사용 혹은 보기 모양의 아이콘으로 이동시킨 다음 마우스를 화면 주위로 이동시킨다. 커서를 빈 벽에서 침대 위에 있는 병사 사진 위로 이동시키면 커서의 모양은 〔?〕, 〔!〕와 같은 순서로 변경된다. 보기 모양의 아이콘이 〔!〕와 같이 변할 때 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 사진에 관한 정보를 얻을 수 있으며 마이크의 음성을 들을 수 있다. 그가 말하는 것에는 문제 해결에 필요한 단서가 있으므로 주위를 기울여서 듣기 바란다. 기본적으로 영어로 발음되어지는 대화가 조금 부정확한 면이 있고 게임을 하는 게이머들에게는 너무 부담이 된다. 따라서 게임을 할 때 대화를 유심히 듣는 것도 좋지만 게임을 하는 게이머들에게는 부담이 되지 말아야 한다. 따라서 게임을 하는 게이머들이 판단해서 스스로가 영어 회화를 알아들을 수 있으면 대화 형식을 선택하는 것이 좋다.

원하는 경우 방에 있는 다른 아이템들을 검색할 수 있지만 준비가 완료될 때 우측 마우스 버튼을 눌러 커서의 모양을 이동 형태로 변경시켜야 한다. 이동 커서를 화면 맨 우측에 있는 출구 쪽으로 이동시킨다. 커서의 모양은 화살표 모양의 변경된다. 좌측 마우스 버튼

을 눌러 주면 마이크는 방을 나와 부엌으로 들어가게 된다.

사용 커서를 어머니 쪽으로 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 준다. 어머니와의 첫 번째 대화 기간 중에 여러분들은 몇 가지 사실들을 알게 된다. 마이크가 머리가 아프다고 하면 어머니는 그에게 복용해야 하는 약을 상기시켜 준다.

대화가 종료되면 그녀는 다시 요리를 하기 시작한다. 그녀의 몸에 다시 커서를 이동시키고 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 TV시청에 관한 단서를 얻게 된다. 이때 어머니를 계속해서 몇 번 지정을 해주어야 한다. 그래야만 TV시청에 관한 단서를 얻게 된다. 그리고 TV를 시청하면 이 게임에서 가장 중요한 단서를 얻게 될 것이다. 그것은 바로 외계인에 대한 단서이다.

어느 아나운서가 말을 하는 도중에 합성되어 나오는 외계인의 모습을 봄으로써 주인공이 어떤 상황에 있는 지 대략적인 감각을 잡을 수 있다. 따라서 이 단서를 놓치지 말도록 하자.

보기 커서를 사용하여 방안을 검색하면 냉장고에 놓여진 아이템을 발견할 수 있다. 사용 커서로 전환한 다음 웃고 있는 물건을 클릭한다. 이것을 주머니에 집어넣는다. 커서를 화면 하단으로 이동시킨 다음 휴대품 화면을 열면 이곳에 아까 수거한 아이템을 볼 수 있다.

이곳(혹은 휴대품 상에 있는 다른 아이템)에 보기 모양의 커서를 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 해당되는 아이템에 관한 정보를 얻을 수 있다. 사용 모양의 커서로 웃고 있는 물건을 선택하면 커서의 모양은 물건 모양과 동일한 형태로 변하게 된다.

사용 모양의 커서를 해당되는 지점으로 이동시킨 다음 좌측 마우스 버튼을 눌러 준 다음 마우스를 방 주위로 이동시킨다. 손 모양의 커서를 냉장고 위로 이동시키면 커서의 모양은 웃고 있는 물건의 모양으로 변경된다. 좌측 마우스 버튼을 눌러 주면 이것을 수거할 수 있다. 이것을 휴대품에 첨가하려면 커서를 화면 하단으로 이동시킨 다음 이 물건을 다시 한 번 클릭하면 된다.

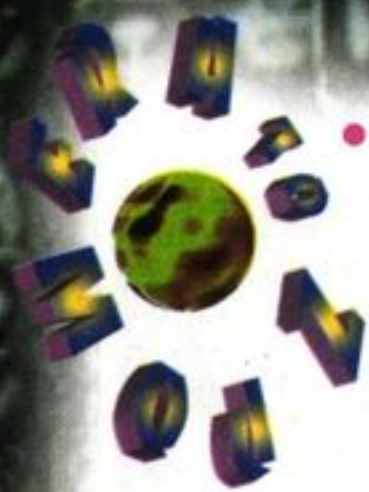
이 물건을 일단 수거하면 이곳에서는 별로 할 일이 없게 된다. 거실로 이동하면 무언가 단서를 얻을 수 있을 것이다. 이동 모양의 커서를 사용하여 우측에 있는 문을 클릭한다.

이렇게 하면 집의 기본적인 단서를 다 찾은 것이다. 그러나 단서를 찾을 만한 곳은 집 이외에도 5곳의 장소가 있다. 이 5곳의 장소는 주인공이 기억 속에서나 사진으로 가지고 있는 장소이다. 따라서 이 5곳의 장소를 모두 수색해서 주인공이 살인을 하지 않았다는 단서를 찾아야 하고 기본적으로 외계인에 대한 흔적을 찾아야 한다.

나중에 말을 하겠지만 기본적인 단서를 찾는데 어렵다고 느껴지면 잭이 라는 친구가 다녀간 곳을 중심으로 찾아보면 쉽게 찾을 수 있을 것이다.

카니발이 열리는 공원

카니발이 열리는 공원은 처음에는 잠겨 있다. 이유는 안에서 조금 후에 열릴 카니발에 대한 준비가 한창이기 때문이다. 오른쪽으로 이동을 하게 되면 리타가 살인되었다고 하는 장소가 그대로 표시가 되어 있다.

카니발에 들어가기 위해서는 표가 있어야 들어가는데 표는 위의 5곳을 어느 정도 돌아다닌 다음에 집으로 가면 집에 배달이 될 것이다. 이 표도 역시 아이템의 일종이다. 이 장소도 위의 집에서 했던 수색과 같이 하면 몇 가지 아이템을 발견할 수 있을 것이다.

행커의 술집과 당구장

행커의 술집에서는 어느 정도의 정보를 제공해 준다. 행커의 술집에서 예전에 리타와 술을 마신 기억이 있는 주인공으로서는 리타의 생각이 많이 나지만 리타가 왜 죽었는지는 알 수 없다. 다만 생각하면 생각할수록 머리가 아프다고 느껴 질 뿐이다.

술집 옆에 있는 당구장을 가면 주인공의 친구들을 만날 수 있을 것이다. 남자 친구는 주인공과 절친했지만 퇴학을 당한 친구이고 여자 친구는 계속해서 담배만 피우고 있을 뿐이다. 하지만 여기서 당구를 치는 남자 친구와 이야기를 해보면 경찰과 시장과 짜고 무엇인가를 숨긴다는 것을 발견할 수 있다. 그런데 그것은 이야기 속에서 풀어 나가야 한다. 위에서도 말했듯이 직설적으로 말을 해 버리면 대답하는 사람도 대답을 하지 않고 화만 낸다. 그리고 그 단서를 찾지 못하는 경우가 많으니 대화를 선택할 때 신중히 선택하자.

리타의 집

리타의 집을 가기 전에 잔디밭에 물을 주고 있는 친구를 만나게 될 것이다. 이 친구에게는 특별한 내용은 없다. 하지만 가끔 좋은 내용의 말을 해주니 말을 듣도록 하자. 대화를 마치고 오른쪽을 걸어가게 되면 리타의 집이 나오게 된다. 리타의 집앞에는 경찰이 지키고 있다. 이 경찰과 대화를 하면 경찰서장과 시장이 이상한 음모를 꾸미고 있다는 것을 어느 정도 눈치채게 될 것이다. 하지만 단서가 없다. 따라서 단서를 찾도록 노력하자.

경찰서

경찰서를 들어가기 전에 3곳의 문이 있다. 왼쪽에서 첫번째 문은 시체 검시소이고 두번째문은 재판소이고 세번째 들어가는 문이 경찰서이다. 경찰서 안에는 경찰서장이 있다. 서장이라고 할 것까지는 없지만 경찰관 한사람이 서류를 보면서 앉아 있다. 그렇지만 이 경찰관은 계속해서 주인공을 살인범이라고 몰아 붙이려 한다. 위에서도 이야기했지만 경찰관은 약간 이상한 점을 숨기고 있다.

이렇게 해서 5곳을 돌아다니면서 아이템을 발견하도록 하고 사건의 단서를 찾도록 노력을 하자. 그리고 어느 정도의 단서를 발견하게 되고나면 카니발이 개최되는 시간인데 이때 카니발에는 반드시 참석하도록 하자. 특히 카니발이 있던 장소에 들어가면 이상한 일이 발생할 것이다. 아마도 사건의 실마리를 발견할 수 있을 것이다.

카니발이 있은 후에는 집에서 꿈을 꾸는 듯한 이상한 현실을 발견하게 될 것이다. 이 꿈같은 현실 속에서 주인공은 어떤 이상한 힘에 의해서 지배를 당한 공간으로 이동하게 된다. 여기서 주인공은 자기가 1년동안 잃어버렸던 모든 기억을 되찾게 된다. 그리고 주인공은 어떻게 해서 리타가 죽었는지도 알게 된다. 가끔 끔찍하게 무서운 장면이 나타나니 노약자나 가슴이 약한 사람은 되도록 보지 않는 것이 좋을 것 같다.

힌트 & 팁

게임을 하다가 보면 게이머들이 당황하게 된다. 처음에 약간의 배경 화면만 나오고 게임을 즐기는데 있어서 어떻게 하라는 방향도 설정이 되어 있지 않기 때문이다. 다만 어떻게 해서든지 문제를 해결하기 위한 단서를 찾거나 문제를 해결하는데 주력을 해야 한다. 따라서 조금은 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 어느 정도 관련된 힌트와 팁을 공개한다.

게임 초기에 게이머들은 주인공의 꿈속에서 희미하게 보이는 어둠의 세계를 경험하게 된다. 리타의 살인 사건 속으로 깊이 파고들면 게이머의 눈앞에는 더욱더 무서운 어둠의 세계를 경험하게 되고 그 경험이 무서울 정도이다.

살인범이라는 누명을 벗기 위해서 게이머들은 탐정의 역할을 수행해야 한다. 사건 해결에 필요한 더 많은 정보를 얻으려면 용의자를 탐문하고 더 많은 정보를 얻어야 한다. 이런 과정에서 처음에는 그 해결의 기미를 보이지 않던 사건 해결의 실마리를 풀 수 있을 것이다.

다음은 이동할 지점을 파악하지 못하는 경우에는 집앞에 있는 의자에 앉아서 잭이 마을에서 왔다 갔다 하는지 파악한다. 잭은 이 도시에서 벌어지고 있는 추악한 비밀에 관해서 많은 것을 알고 있다.

이동 중에 두통을 느끼는 경우 심스 박사 진료소를 찾아가야 한다. 이렇게 하면 자신의 머리 속에 있는 문제의 그 날밤 벌어진 사건에 대한 기억들을 되살릴 수 있게 된다.

어둠의 세계는 우리들이 살고 있는 세계와 동일하다는 것을 기억하길 바란다. 한곳에서 벌어진 사건은 다른 곳에도 영향을 미치게 되는데 특히 대화가 문제 해결에 중요한 단서가 되는 시점에서는 그 영향력이 상당히 크다고 할 수 있다.

이동 중에 미로를 만나게 되는 경우 이곳을 철저히 검색하길 바란다. 미로 속에는 문제 해결에 반드시 필요한 비밀 사항이 설정되어 있다.

게임을 자주 저장해야 하는데 특히 위험스러운 임무를 수행하기 전 또는 무장을 한 다크 월더와 대화를 하기 전에 반드시 먼저 게임을 저장한 다음 해당되는 사항을 실행하기 바란다. 이동 중에 너무 많은 실수를 범하는 경우 여러분들은 싸늘한 시체로 변할 수도 있다.

모양이 변형된 화살표를 아이템 혹은 배경 화면으로 이동할 때 모양의 변화를 주의 깊게 살펴야 한다. 이것들은 주위 환경에 대한 주요한 단서를 제공한다.

히트게임차트

■조사기간 : 1996년 6월 21일 - 7월 20일
■산출근거 : 애독자 엽서(60%), 용산 유명 게임 매장의 판매통계(30%), 자체평가(10%)

애독자 인기 순위

삼국지4
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

시빌라이제이션2
전략 시뮬레이션
마이크로 프로즈
쌍용(02-270-8946)

워크래프트 미션
전략 시뮬레이션
블리자드
SKC(02-3708-5476)

코맨드 앤 컨커
전략 시뮬레이션
버진
동서게임채널(02-3662-8020)

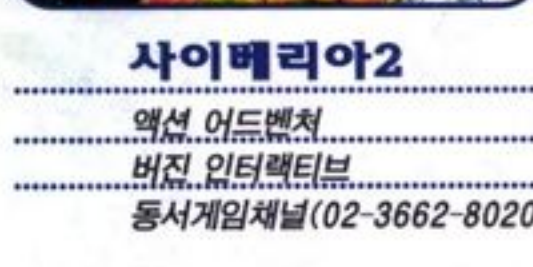
탑건
시뮬레이션
스펙트럼 홀로바이트
쌍용(02-270-8946)

장군
전략 시뮬레이션
FE
멀티시티(02-518-2114)

영웅전설2
롤플레잉
팔콤
삼성전자(02-538-7897)

삼국지 영걸전
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

요정전설
육성 시뮬레이션
소프트맥스
SKC(02-3708-5476)

사이베리아2
액션 어드벤처
버진 인터랙티브
동서게임채널(02-3662-8020)

애독자 구매 희망 순위

삼국지5
전략 시뮬레이션
고에이
비스코(02-401-2531)

NBA 96
스포츠
EA 스포츠
동서게임채널(02-3662-8020)

윙커맨더4
시뮬레이션
오리진
동서게임채널(02-3662-8020)

Z
액션
비트맵 브라더스
하이콤(02-795-5765)

버철 화이터 PC
격투 액션
세가
SKC(02-3708-5476)

아기공룡 둘리
액션
LG 미디어
LG 미디어(02-512-7048)

C&C RED ALRERT
전략 시뮬레이션
버진
동서게임채널(02-3662-8020)

AH-64D 롱보우
시뮬레이션
일렉트로닉 아츠
동서게임채널(02-3662-8020)

투신전
격투 액션
플레이메이츠
한겨레정보통신(02-3452-7234)

하인드
시뮬레이션
인터랙티브 매직
미원정보기술(02-3459-6543)

이번달 차트에는 새롭게 등장한 기대의 신작들이 있어 눈길을 끈다. 『버철 화이터 PC』와 『Z』가 그 주인공으로 과연 『버철 화이터 PC』가 기대만큼 판매에도 돌풍을 일으킬 지는 아직 미지수이다.

2 초음속퀴즈

문제 : 랑그리사3가 9월에 새턴으로 출시된다. 발매를 수시로 연기해왔던 회사인 만큼 발매 연기 순위 3위에 랭크된 메사이야!. 이번에 발매되는 새턴용 (랑그리사3)는 그동안 여러 기종에 걸쳐 이식이 되어온 랑그리사 시리즈 중 몇번째 작품일까요?

보내실 곳 : 서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 3층 월간 게임챔프 (초음속 퀴즈) 담당자 앞

마감 : 1996년 8월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 96년 10월

8월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답:드래곤볼 '위대한 드래곤볼의 전설'

정 훈/

♡ 이상 2명에게는 IBM PC 디스켓을 드립니다

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

슈퍼컴보이 팩(1명)

최민구 /

IBM PC 게임 디스켓(1명)

김동현/

버철화이터2 공략본(5명)

이준학 /

동 1003

김상민 /

유형욱 /

211동 1

정다운/

1401호

고 건 /

X세대 단행본(10명)

이영규 /

성채원 /

최윤진 /

이영훈 /

김진현 /

5-303

장성문 /

산강변AP

고명일 /

595번지

1 텔레파시 퀴즈

삼성새턴 (1대)

장창원/

IBM PC게임 디스켓 각 1개

현지환 /

람APT 202동

하윤혁 /

동 131-10 2

4 삼성전자 협찬 CD 알라딘보이 타기 퀴즈

문제 : 7월초 발매되었던 나이츠! 이 게임에서는 엘리엇과 클라리스가 꿈의 모험을 떠납니다. 밤이라는 세계에는 2가지의 세계가 있는데 즐거운 꿈을 꾸는 세계와 악몽을 꾸는 세계의 이름은 무엇일까요?

♥정답자 1명을 추첨하여 삼성전자에서 협찬하는 CD알라딘보이를 1대를 드리겠습니다.

마감일:96년 8월 20일까지

발 표:게임챔프 96년 10월호 챔프게시판

5월호 정답 : 슈퍼마리오 64

정답자 발표

조용희 /

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 96년 11월호까지 계속 기록됩니다.

● 획득한 챔프점수의 기한은 창간 3주년호 (95년 12월호)부터 96년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

세로 열 힌트 (왼쪽부터)

열	힌트
1	1 2
2	1 1
3	1 2 1 2
4	2 3 2 2 1
5	4 1 2 3 1
6	3 2 1 4 1
7	5 1 2 2 2
8	7 5 3 3
9	11 1 7
10	2 8 5
11	1 1 3 2 5
12	1 1 2 8
13	1 1 8
14	6 7
15	8 8
16	10 4 2
17	12 3 3
18	16 5
19	5 7 1 1 1
20	4 5 1 1 2
21	3 4 1 1 1
22	3 4 1 2 2
23	3 3 1 1 1
24	3 3 2 2 1
25	3 3 6

가로 행 힌트 (위부터)

행	힌트
1	4 6
2	3 8
3	3 10
4	5 6 2
5	7 6 1
6	18
7	1 4 5
8	1 4 5
9	1 1 4 6 1
10	3 13 2
11	4 11
12	1 1 2 9
13	2 2 3 7
14	6 4 5
15	1 8
16	13
17	13
18	1 3 9
19	6 7 7
20	11 2
21	1 3 8 1
22	7 2 4
23	3 2
24	3 1
25	4

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.
IBM PC게임 디스켓 당첨자중 2명에게는 현대전자에서 발매된 최초의 PC게임인 「디지탈 코드」 게임 디스켓을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

마 감 : 매월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 9월호 챔프 게시판

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

●이상 5명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

●이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

●게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프 (GO champg)를 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려 주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/ 차세대기(SS, PS)/ 아케이드/ IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상, 챔프팀 이성필(02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

8월호 스테레오 그램 당첨자 발표

●이상 10명에게는 버철화이터2 공략본을 드리겠습니다.

YOYO'S MUSICAL ADVENTURE

CD-ROM

Windows 95 Compatible

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

악기나라 대모험

어떻게 헤어날까요?

소리를 잃어버린 목관악기

성문을 열 수 있는 단서가 있습니다.

타악기들이 연주를 못하고 있는 까닭은 무엇일까요?

퍼즐을 풀어 보세요

지휘자와 경비사의 고민은?

소리가 나지 않아요!

불쌍한 거북이

도와줄까, 말까.

• 전체 줄거리 •

요요와 함께 6개의 크리스탈을 모아주세요.
마왕의 손아귀로 부터 악기나라를 구할 수 있답니다.
만화영화를 보듯이 악기나라를 여행하면서 여러분의 지능을 향상 시키세요.

• 사용환경

- 486 DX2-50MHz이상
- 한글 MS-Windows3.1 또는 Windows95
- 256Color 지원 VGA카드
- CD-ROM DRIVE 2배속 이상
- 10MB-HDD 여유공간
- 사블호환 사운드 카드
- Video for windows driver

서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩
TEL:3450-4500(대표) FAX:552-0986
• H/W문의및 A/S 032)653-9471
• S/W문의및 A/S 02)3450-4710
• 소비자 상담 : 클로버서비스 080-022-3883
하이텔 천리안 "GO DAOU"

지능개발 게임소프트

(주) 씨디피아
Compact Disc utoPia Co., Ltd.
판매원:(TEL) 704-0161

개발원